GAZETA DO REINADO
A queda de Sternachten

DICAS DE MESTRE
Antes, isso aqui era mato!

OS 150 MAIS!
Os melhores personagens de *Tormenta*

ENCONTRO ALEATÓRIO
Criando uma história steampunk

CONTO
Atmosfera de Sangue

BRASIL

DRAGÃO

ANO 15 • EDIÇÃO 150

TOOLBOX
AS LIÇÕES DO PALADINO DA SOFRÊNCIA!

CAVERNA DO SABER
USANDO MARCOS EM CAMPANHA

RESENHAS
WATCHMEN • *A ASCENSÃO SKYWALKER* • *ENTRE FACAS E SEGREDOS*

A maior HQ de herói de todos os tempos. A série do momento. *Watchmen* para *3D&T* e *M&M*

QUEM VIGIA OS VIGILANTES?

GAZETA DO REINADO
A queda de Sternachten

DICAS DE MESTRE
Antes, isso aqui era metal

ADAPTAÇÃO
Watchmen para 3D&T e M&M

ENCONTRO ALEATÓRIO
Criando uma história steampunk

CONTO
Atmosfera de Sangue

DRAGÃO BRASIL

ANO 15 • EDIÇÃO 150

TOOLBOX
AS LIÇÕES DO PALADINO DA SOFRÊNCIA!

CAVERNA DO SABER
USANDO MARCOS EM CAMPANHA

RESENHAS
WATCHMEN • *A ASCENSÃO SKYWALKER* • *ENTRE FACAS E SEGREDOS*

OS 150 PREFERIDOS

Escolhemos os melhores personagens de *Tormenta*! E você escolheu também!

150 EDIÇÕES

Ok. Vamo lá. Eu ensaiei direitinho. Vai dar tudo certo.

A real é que eu espero esse editorial há três anos e ainda não sei bem o que escrever. Quer dizer, eu já escrevi esse texto na minha cabeça um milhão de vezes, mas agora, AGORA que chegou o momento, não sei se tudo aquilo ainda conta. É a velha história do cachorro correndo atrás do para-choque: o que ele faz quando o carro para?

Enfim. A *Dragão 150* era um sonho para mim. Sonho não, porque eu não gosto muito dessa linha de racíocinio. Sonho é um negócio que você quer muito mas depende de forças arcanas para conseguir, não só do seu esforço. Ter um castelo na Escócia fazendo revista de RPG em Porto Alegre é um sonho. Chegar à *Dragão Brasil 150* como editor era um objetivo.

E eu consegui. Quer dizer, nós todos conseguimos. Mas neste pequeno segundinho, neste espacinho de editorial permitam-me ser um pouco egoísta porque eu preciso disso: EU consegui.

Não gosto de vender a ideia do profissional sofrido que finalmente conquistou algo, porque para mim, sofrido é o pai e mãe de família que se vê obrigado a trabalhar dobrado para sustentar os filhos com o trocado que a vida lhe permite. Isso é sofrer de verdade. Eu sou um privilegiado. Mas ainda nas condições mais favoráveis possíveis a gente passa por dificuldades.

A real é que até há alguns anos, até entrar firme na Jambô eu não me considerava um bom profissional. Eu não acho que eu tenha sido um bom profissional nos tempos da antiga DB. Talentoso? Sim. Irresponsável? Muito. Talvez quem trabalhava comigo nem concorde tanto, mas na minha cabeça é essa a impressão que ronda de mim mesmo. Sempre rondou. Era uma dívida que eu tinha comigo mesmo.

Já faz tempo que não me considero horrível assim. A gente fica mais velho e vai mudando a conduta. E muito provavelmente todos aqueles anos se achando a última bolacha (não biscoito) do pacote tenham me preparado para isso. Quando assumi a *Dragão Brasil* em 2016, meio sem saber o que estava fazendo, no fundo estava me colocando à prova. Fazer uma revista rodar é muito mais fácil hoje do que antigamente, mas ainda é um processo tenso, cansativo, difícil, mesmo com a equipe empenhadíssima que a gente tem e com os fãs que nos seguram no topo do Apoia.se por todo esse tempo. Mas seguimos em frente.

É divertido, é difícil, é tenso, é cansativo, é gratificante, é incrível.

E eu consegui.

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Colunistas
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Davide Di Benedetto, Enéias Tavares, Glauco Lessa, Guilherme Dei Svaldi, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Karen Soarele, Marcelo Cassaro, Marlon "Armageddon" Teske, Rogerio Saladino, Thiago Rosa.

Arte: Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Ricardo Mango, Samuel Marcelino, Sandro Zambi.

Fundo de tela: Samuel Marcelino.

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Guilherme Dei Svaldi

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-19 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
Editoras unidas!

6 Pergaminhos dos Leitores
Uma visita ao túnel do tempo.

10 Resenhas
Watchmen, A Ascensão Skywalker, Entre Facas e Segredos.

13 Sir Holand
Natal garantido!

14 Dicas de Mestre
Lembranças do começo de tudo.

22 Watchmen
A HQ, a série, tudo para *3D&T* e *M&M*.

36 Toolbox
Reminiscências de um Paladino da Sofrência.

42 Gazeta do Reinado
Cai a cidade de Sternachten!

44 Caverna do Saber
Usando marcos em sua campanha.

50 Conto
Atmosfera de Sangue, por Karen Soarele.

72 Gabinete de Saladino
Números também assustam!

76 Top 150
Os personagens mais legais de *Tormenta*.

100 Encontro Aleatório
Como criar uma história steampunk.

104 Pequenas Aventuras
Uma ressaca super estranha.

106 Chefe de Fase
A mulher de duas bocas: uma lenda tamuraniana (ou seria japonesa?).

110 Tesouros Ancestrais
É a vez dos tipos diferentes de jogadores.

116 Amigos de Klunc
Klunc não troca amigos nem por presunto!

124 Extras
Fotos da CCXP 2019.

A CAPA

Numa edição comemorativa em que todo mundo saiu escolhendo seus personagens favoritos, nosso capista **Samuel Marcelino** também teve direito!

Depois de ser aclamado ao desenhar ao vivo na CCXP ele escolheu Mestre Arsenal, Sckhar, Nimb, Niele, Thwor, Alenn Toren e Maryx para nossa capa! É um ótimo time, não?

Notícias do Bardo

Uma grande novidade para a *Dragão Brasil* e união pelo RPG

VEM AÍ O ALMANAQUE DB

A maior. A melhor. A única revista brasileira de RPG. OK, esta última talvez não se aplique...

O que importa é que a *Dragão Brasil* fez (e faz) história como revista de RPG e cultura nerd. Mais especificamente, 25 anos de história, considerando a origem dela como revista física no distante ano de 1994, era ancestral na qual as bancas de rua ainda eram a principal fonte de informação e conteúdo.

Esta edição é um marco. Chegar ao número 150 não é fácil. Para comemorar, temos várias colunas e matérias temáticas relativas ao patamar alcançado pela nossa querida DB.

Mas é claro que isso não é tudo.

Em homenagem a este dragão ancestral, que como todo bom exemplar da raça parece ficar mais forte com a idade, teremos uma novidade há muito pedida. Em 2020, teremos o primeiro *Almanaque da Dragão Brasil*, uma publicação impressa contendo o melhor da revista, além de conteúdos inéditos.

Em 2016, quando foi anunciado o retorno da *Dragão*, muitos fãs e leitores pediram que ela fosse uma revista física, como em sua primeira encarnação. A decisão pelo formato digital se deu por diversos fatores: custo de produção mais baixo, que nos permite manter o nível de assinatura mais básico em apenas R$ 7; logística de entrega, que permite que a revista alcance o país inteiro, e, mais do que isso, chegue na mesma data em todas as cidades; e facilidade de consulta, já que hoje dispositivos como laptops, tablets e smartphones são comuns.

Mas é claro que uma revista impressa tem seu charme...

Para resolver este dilema, vamos fazer um lançamento especial no início do próximo ano — um Almanaque colorido contendo algumas das melhores matérias publicadas nesta nova fase (a serem decididas por nossos Conselheiros), além de conteúdos inéditos. Essa publicação será exclusiva para comemorar as 150 edições, mas caso seja bem aceita pelo público, pode se tornar um evento anual. O Almanaque não irá afetar a revista mensal de forma alguma. Fique atento ao Bardo para mais informações.... muito em breve!

União Jambô

Após fazer um estande na CCXP com espaço para o material das editoras **New Order** e **Retropunk**, a **Jambô** disponibiliza em seu site as publicações das casas parceiras.

Assim, a partir de dezembro, o **site da Jambô** conta com os livros das principais editoras de RPG do país.

No momento, a lista de jogos na loja inclui *3D&T*, *Castelo Falkenstein*, *Chamado de Cthulhu*, *Dragon Age*, *Guerra dos Tronos*, *Hora de Aventura*, *Mouse Guard*, *Mutantes & Malfeitores*, *Numenera*, *Reinos de Ferro*, *Shadowrun*, *Starfinder*, *Terra Devastada* e *Tormenta* — uma seleção para grupo de aventureiro nenhum botar defeito, e que ainda irá aumentar!

Para ajudar os RPGistas a salvar suas preciosas moedas de ouro, a está com dando 15% de desconto em *todos* os produtos do site — não só livros, mas também dados e outros acessórios — além da promoção habitual de frete gratuito nos livros em compras a partir de R$ 100.

Para ganhar o desconto, use o cupom **uniaojambo**. Mas não perca a iniciativa: a promoção é válida apenas até 31 de dezembro.

Monstros do espaço

Poucas coisas são unanimidade entre RPGistas, mas monstros chegam perto.

Alguns podem gostar de enfrentá-los, outros de ficar amigos deles e há até quem queira sê-los. Todos esses gostos podem ser satisfeitos com o novo suplemento de *Starfinder*, o jogo-irmão de *Pathfinder* que leva a fantasia para as estrelas: *Arquivo Alienígena*.

Com 160 páginas em capa dura, *Arquivo Alienígena* traz oitenta alienígenas como coadjuvantes e mais de vinte como ancestralidades jogáveis.

O livro está todo pronto, a meta já foi batida e o financiamento coletivo no **Catarse** vai até o dia 6 de janeiro.

O bruxeiro há de vir

Pegando todo mundo de surpresa, a Devir anunciou um novo RPG.

E não é qualquer título, mas o jogo oficial de *Witcher*. Se você por um acaso esteve fora do ar nos últimos anos, trata-se de uma franquia polonesa com games de sucesso, livros e uma série live action que acabou de estrear na Netflix, com o "Superman" **Henry Cavill** no papel principal de Geralt de Rivia, um caçador de monstros.

Escrito pela lendária família **Pondsmith** (*Castelo Falkenstein*, *Cyberpunk 2020*), o RPG oficial de *Witcher* estará disponível em livrarias já em janeiro de 2020. Infelizmente estão chamando Geralt de bruxo em vez de bruxeiro, uma palavra muito mais divertida, mas nem tudo é perfeito.

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

CALABOUÇO TRANQUILO * Boas Festas a todos e que 2020 seja um ano incrível para todos nós!
Leonel Domingos

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Não acredito, venerados apoiadores da DB! Edição 150! É a *Dragão Brasil* chegando aonde nenhuma revista brasileira de RPG jamais esteve!

— Ai, Paladino! O tempo passa, o tempo voa, e você com a mesma piadinha de *Star Trek*.

— Hoje não, Paladina! Hoje é uma ocasião especial! Tive uma ideia para um Pergaminhos totalmente diferente!

— Você teve uma ideia? É esse o motivo desse cheiro esquisito?

— Não, o cheiro vem do mofo. Olha aqui, estive folheando as revistas antigas (e ecologicamente incorretas) de papel.

— Atchim!! Por que você foi fazer uma desgraça dessas?

— Aqui, olha! Vamos pegar as cartas do PRIMEIRO Pergaminhos dos Leitores, láá atrás na DB #2, e responder OUTRA vez como se fossem os dias de hoje.

— Hã... tem certeza que isso é uma boa ideia, Palada? Nem sempre é legal mexer com a memória afetiva dos fãs...

O Primeiro Pergaminho

Devo dizer que a revista me agradou sobremaneira. Gostei muito da qualidade do papel e da impressão. Gostei do enfoque abrangente, falando de mais de um sistema de jogo, o que certamente contribui para torná-los mais conhecidos. No geral, considerei a revista excelente.

Ainda assim, eu (e acho que outros leitores também) acabei encontrando algumas pequenas falhas. Nada excessivamente grave, mas que causa certa dose de desapontamento, porque com certeza poderiam ter sido evitadas. Vamos a elas:

***1)** No artigo sobre Forgotten Realms – New Edition, no segundo parágrafo, está escrito HAVENLOFT quando o correto é RAVENLOFT. O mesmo erro é cometido sobre o Mestre Arsenal, no último parágrafo.*

***2)** Na aventura "O Templo da Morte", constatei algumas incoerências. No aposento 6 (cozinha), diz-se que na parede leste há uma passagem secreta que leva à sala 11. Só que, no mapa do 1º nível, não há qualquer ligação entre os dois aposentos.*

***3)** Ainda em "O Templo da Morte", na descrição do aposento 14 (dormitório), diz-se que os GHOULS afastados por um clérigo fogem para o aposento 23 (sala principal). Mas na descrição do aposento 22 (dormitório), diz-se que os GHOULS forem para cá. Diz também que eles vêm do aposento 15 (covil) e não do 14. Já na descrição do aposento 15 diz que nele vive apenas um LOBO ASSASSINO.*

Como eu já disse, nada excessivamente grave. Mas, no caso da aventura, causa certa confusão até você ler todas as descrições. Aí você percebe que houve apenas uma troca de aposentos, e basta corrigir as indicações trocadas. O ideal seria não ter que corrigir coisa alguma.

No mais, adorei a revista. Espero que continue assim. Acho desnecessário dizer que aguardo ansiosamente os próximos números. Até lá, vou viver as aventuras primeiro.

Jean Carlos G. Mourão, Teresina/PI

PA-LA-DI-NO!! Está querendo dizer que a PRIMEIRA carta publicada nos Pergaminhos dos Leitores foi para apontar ERROS na revista?!!

— Hã... v-você sabe, é errando que se aprende...

— Você ERROU o nome de *Ravenloft?!* O mundo clássico de horror de *Dungeons & Dragons?!*

— O Rogerio Saladino ainda não estava por aqui, ele que é fã desse cenário...

— Como é que a aventura saiu com aposentos trocados no mapa? Vocês não TESTAVAM as aventuras?

— Testar?! Quem é que tinha tempo para testar?

— AHHH! COMO ESSE DIACHO SOBREVIVEU POR 150 EDIÇÕES?!!

— Paladina, você está sendo muito negativa. O leitor considerou a revista excelente, viu?

— CLARO! NÃO TINHA OUTRA!!!

Dúvidas de Dungeons & Dragons

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Ainda sou marinheiro de primeira viagem. Há pouco mais de um mês comprei o RPG Dungeons & Dragons, e li as regras. Achei o máximo! Mas, infelizmente, tenho algumas dúvidas sobre as regras. Aí vão elas:

***1)** Eu posso avançar ou recuar 1.5m e atacar no mesmo round?*

***2)** Um anão de Nível 1 começa com 0 Pontos de Experiência, e um de Nível 2 tem 1200 XP. Para alcançar o Nível 3 ele precisa de 2400 XP. Devo somar os XPs conseguidos em uma aventura aos 1200 do Nível 2, ou devo conseguir MAIS 2400?*

***3)** Na página 46, o Livro de Regras fala do monstro Predador Invisível, que é invocado por um feitiço. Mas esse feitiço não aparece na relação de feitiços. Como consegui-lo?*

***4)** A maioria dos monstros tem proteção como Guerreiro acima de Nível 5. Como poderei achar as jogadas de proteção?*

***5)** Os personagens só vão até Nível 5. Como fazê-los subir acima disso? Sempre multiplicando o número de XP por 2?*

***6)** Gostaria da ficha técnica do monstro Grifon.*

Flávio A. da Fonseca, Sorocaba/SP

Ah, uma clássica carta com dúvidas de D&D! Certo, vamos ver...

— Paladino! São dúvidas do *Dungeons & Dragons* da Grow, da década de 90. Ninguém mais joga isso!

— Balela! Não podemos desprezar os veteranos e saudosistas!

— Não podemos? Mas ali nas Dicas de Mestre diz que...

— N-não mude de assunto!

1) Sim, pode-se avançar ou recuar pequenas distâncias (até 1/3 do movimento) e atacar ao mesmo tempo. O mesmo vale para monstros.

— Isso parece confuso. Como assim, 1/3 do movimento? Não tinha ações padrão e ações de movimento?

— Nada disso tinha sido inventado.

— Como é que se usava o talento Ataque em Movimento, então?

— Hã, talento?

— NÃO TINHA TALENTOS?!! AFFE, QUE HORROR!!

2) Você só precisa somar os novos XP aos que já tinha e...

— ESPERA! Para tudo! Tá dizendo que o anão tinha SUA PRÓPRIA tabela de experiência?!

— Não só o anão. Cada raça ou classe tinha uma tabela diferente.

— Mas assim o grupo acaba com personagens em níveis diferentes!!

— Sim! Ficar zoando os colegas de nível mais baixo era parte da diversão.

— DIVERSÃO DE QUEM?!!

3) Esse é um feitiço de nível 6, só magos poderosos de nível 12 podem...

— QUÊ?! Mas esse jogo não chegava só até nível 5?!

— Você pode achar difícil de acreditar, mas não só a *Dragão* tinha erros, tá?

4) Jogadas de proteção? Isso é, tipo, o vovô dos testes de resistência? Deixa adivinhar, cada classe tinha a própria tabela?

— Sim, e os monstros usavam as mesmas jogadas do guerreiro...

— ...em níveis que o jogo NÃO tinha!

— A vida era dura, Paladina. A vida era dura...

5) Não basta duplicar o XP, você precisaria de tabelas que...

— Que NÃO EXISTEM nesse jogo!

— Paladina, você vai mesmo ficar insistindo nesse probleminha?

— AGHBPLFRRMFF!!!

6) Ah sim, o grifo. Suas estatísticas de jogo são...

— Espera, vou adivinhar também. Esse monstro era citado no jogo, mas não tinha ficha, acertei?

— Paladina, esse é o verdadeiro RPG *old school*. As regras eram quebradas, os livros eram cheios de buracos. O pessoal tinha que se virar.

— Affe! Quando dizem que RPG exercita a criatividade, não achei que fosse desse jeito tosco!

Leitor Satisfeito

Escrevo a vocês para agradecer pela genial ideia que tiveram em criar uma revista especializada em RPGs. Sou um RPGmaníaco, tenho todos os livros já lançados em português, inclusive o Dungeons & Dragons.

As reportagens, apresentadas de forma ampla e clara, me ajudaram muito. Eu queria que continuassem as aventuras para GURPS: achei "A Mata Maldita" genial!!!

Gostaria de uma sessão de monstros para usar em GURPS e Dungeons & Dragons (a "Bioarmadura" foi uma ideia estupenda e muito útil, agradeço por ela).

Bem, já que apresentaram também a seção RPG no PC, gostaria de dicas para os games Jack e Might & Magic – Clouds of xeen. Por favor, me ajudem!

Carlos Valença de Paula,
São Paulo/SP

— Pelo menos tinha UM leitor satisfeito. Então... "RPGmaníaco"?

— "RPGista" ainda não tinha pegado muito bem.

— Como é que o Carlos tinha TODOS os RPGs lançados em português?

— Bom... todos os dois ou três...

— Ah! E quer dizer que a revista tinha aventuras e monstros para GURPS?

— ALGUÉM tinha que fazer, né?

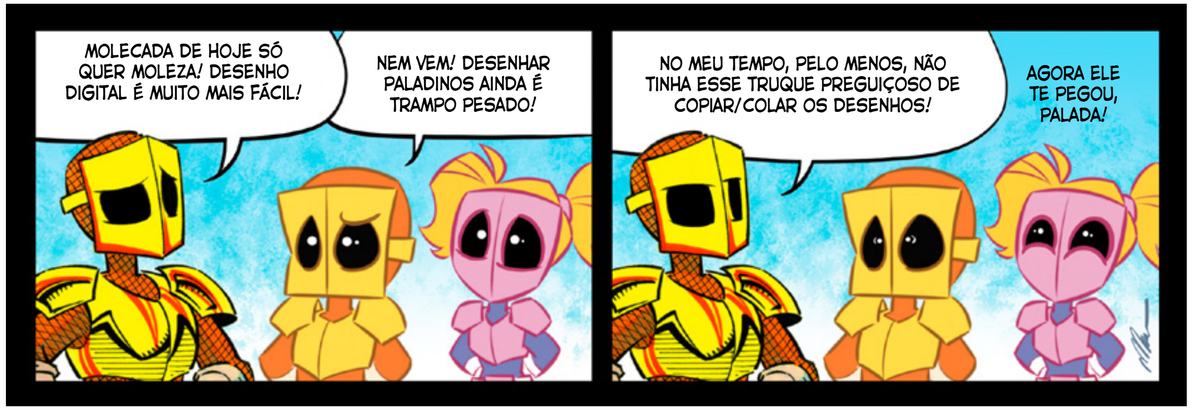
— E também tinha dicas de jogos no PC? Isso está parecendo mais uma revista de games.

— Bom, só tinha dicas de games que EU tinha jogado nas horas de folga, porque não dava tempo pra...

— Caramba, Palada! Você era picareta até dizer chega!

Cyberpunks na Bahia

Moro na cidade de Vitória da Conquista, onde o RPG ainda está se iniciando. Já joguei Dragon Quest, Hero Quest e algumas aventuras-solo. Meu trauma é ter que ir até Belo Horizonte para comprar RPGs, e assim fica muito caro.



Também gostaria de saber mais sobre o jogo GURPS Cyberpunk. Para jogá-lo, é preciso ter também o módulo básico de GURPS?

José Marcos,
Vitória da Conquista/BA

Sim, José, você precisa (precisava) ter o *GURPS* básico para jogar o acessório *GURPS Cyberpunk*.

— *Dragon Quest? Hero Quest?* Não lembro desses.

— Eram uns jogos de tabuleiro com jeitão de RPG. Muita gente curtia.

— Espera, o José tinha que VIAJAR até OUTRO ESTADO só para poder comprar livros de RPG?

— Esses livros eram bem difíceis de achar. Livrarias que enviavam por correio já existiam, mas olha, o preço do frete era uma paulada.

— Mas ele não podia, sei lá, comprar a versão digital para ler no PC, tablet ou smartphone?

— Paladina! Você JÁ ESTAVA por aqui bem antes da inclusão digital! Chega de fingir que é novinha!

— NÃO É EDUCADO REVELAR A IDADE DE UMA DAMA, SEU GROSSO!!!

Elogios à Beça

Venho por meio desta comunicar-lhes minha enorme satisfação pelo altíssimo nível apresentado na revista DRAGON. O RPG é apresentado de maneira acessível aos iniciantes, sem parecer superficial para os já experientes no assunto.

Igor Barros da França Cardoso,
Rio de Janeiro/RJ

Animal! Arregaçante! Ferrada! É o mínimo que dá pra dizer da DRAGON, a única revista nacional de RPG que não vou usar para forrar a casinha do meu cachorro!

Daniel M. Dépoli,
Ribeirão Pires/SP

Gostei da edição 1 e suas explicações sobre o RPG Dungeons & Dragons. Comprei um há pouco tempo, e não entendia bem suas regras — mas agora estou podendo jogá-lo facilmente.

Clayton Machado Silva,
São Paulo/SP

Achei o conteúdo muito bom, com críticas sobre todos os sistemas, mostrando os prós e os contras dos mesmos.

Cláudio Luiz da Costa Jr.
São Paulo/SP

Ao me deparar com a revista, não acreditei e comprei-a no mesmo momento. Não me arrependi: as matérias são ótimas e bem elaboradas. As críticas são construtivas e justas, e os elogios, merecidos.

Rafael Mauro Pinheiro Gaino,
São Paulo/SP

A revista está muito boa, com papel de ótima qualidade, desenhos incríveis e aventuras empolgantes. Logo que terminei de ler, falei: adorei!

Ricardo Guilherme Romeno,
São Paulo/SP

Congratulações ao Paladino, Grahal e Luigi pelas matérias perfeitas. A impressão da revista é ótima, e os desenhos são caprichados.

Eduardo Guimarães,
Rio de Janeiro/RJ

Quero parabenizá-los pela revista DRAGON. É uma publicação de alto nível. As matérias são ótimas, a linguagem é inteligente, sem ser vulgar ou culta demais.

Fábio Luíz P. Lemos,
Rio de Janeiro/RJ

Gostei da ideia de os autores adotarem pseudônimos de acordo com o assunto, como Paladino, Grahal, etc.

Leonardo Collares,
São José dos Campos/SP

— "Elogios à Beça"? Alguém ainda diz "à beça"? Acho que essa expressão já era velha naquele tempo!

— Aham, Paladina, você não tem algo a retificar? Hein? Hein?

— Tá bom, tá bom, eu admito. Tinha MAIS DE UM leitor satisfeito. Você mandou bem, Palada.

— Hehe, a modéstia não me impede de concordar. Valeu!

— Mas é estranho ver todos esses nomes de leitores. Até parecem nomes de verdade.

— Pois é, assinar com nome de personagem ainda não era moda na época.

— Tem certeza de que estavam falando mesmo da sua revista? Por acaso não era outra "DRAGON"?

— Não começa de novo! Isso é uma longa história, vai olhar as Dicas de Mestre!

— Estou achando que você só selecionou as cartas com elogios! Olha aqui, tem este leitor se queixando da crítica de *Tagmar* que...

— DÁ ISSO AQUI!! Aham, quem vive de passado é museu, bora pra DB 151.

— Sei! Será que alguém vai mandar algumas Lendas Lendárias desta vez?

WATCHMEN

O espírito de 1986

Sempre que a obra-prima de Alan Moore e Dave Gibbons recebe uma nova adaptação, os fãs prendem a respiração.

Alguns temem que a equipe não entenda a obra, pervertendo-a em espetáculo barato sem substância. Outros temem que um resultado medíocre possa comprometer sua memória afetiva do original. Muitos outros apenas se perguntam algo muito simples: será que é bom?

Responder se a série *Watchmen*, capitaneada por **Damon Lindelof** (*Lost, The Leftovers*), é competente num ponto de vista técnico não é difícil. A produção é muito esmerada, os atores conseguem realizar atuações impressionantes, os efeitos especiais são acima da média para TV e há uma tentativa consciente de emular o espírito da história em quadrinhos original em vez de repeti-la. Essa decisão criativa é apenas a primeira polêmica relacionada ao seriado.

Na tentativa de resgatar o espírito de *Watchmen*, Lindelof e sua trupe decantaram da obra sua essência. No final das contas, a graphic novel de Moore e Gibbons não é uma desconstrução do conceito do super-herói, um ensaio sobre os males do individualismo ou mesmo uma crítica velada à indústria americana de quadrinhos. Em seu âmago, *Watchmen* é sobre retratar os problemas de seu tempo por uma lente fantasiosa para assim poder discuti-los. A Guerra Fria pode ser uma lembrança distante ou só algo de que ouviram falar para as gerações mais recentes, mas nos anos 80 o medo de um apocalipse nuclear era palpável. Não era uma questão de "se", era uma questão de "quando". É justamente esse temor compreensível que serve de fundação para o quadrinho. O seriado aproveita a mesma energia e a transfere aos nossos tempos.

Existem muitas questões afligindo a sociedade norte-americana; afinal, ela se encontra em um dos momentos mais polarizados de sua história recente. A intensa tensão racial que se abate sobre os Estados Unidos é, talvez, a mais forte. Com cada vez mais evidência de que a polícia trata negros de forma diferente (e mais agressiva), diversas manifestações pipocaram pelo país. Escolher esse tema para a história é fácil, quase óbvio, apesar de certamente incomodar certas parcelas dos fãs. A escolha ousada foi nos fazer torcer pelos policiais.

O seriado segue um grupo de policiais que, com o respaldo da lei, passa a usar máscaras para que não sejam mais interrompidos. Nos concentramos principalmente na detetive Angela Abar (**Regina King**, numa performance visceral) conforme ela investiga um caso e desvenda uma conspiração supremacista. Mas será que Abar tem seus próprios segredos?

Infelizmente, Lindelof e cia erram ao impedir que seus novos personagens sejam os verdadeiros protagonistas da história. O conflito central é regido por figurinhas carimbadas, personagens nativos do quadrinho.

Enquanto o quadrinho original ousou e saiu da sombra da Charlton Comics (mais detalhes na nossa adaptação de *Watchmen*, nessa mesma edição), o seriado permanece na sombra da graphic novel.

THIAGO ROSA

A ASCENSÃO SKYWALKER

Tá aí o que vocês queriam

Em nome da honestidade, preciso, antes de tudo, deixar claro: sou fã do filme anterior de Star Wars, *Os Últimos Jedi*. Amo. Achei incrível quando vi no cinema, achei ainda mais legal quando vi anteontem em casa.

Digo isso porque é quase impossível falar de *A Ascensão Skywalker* sem citar seu antecessor. Quando *Os Últimos Jedi* saiu, formou-se uma cisão entre o que adoraram e os que desprezavam. Houve até abaixo assinado para que o filme fosse cancelado — no sentido atual de extinguir da existência. Isso porque *Os Últimos Jedi* ousou ir contra a corrente, quebrar expectativas, fazer o Luke jogar por cima do ombro o sabre de luz, ignorando o sonho molhado das fanfics.

O tempo passou, a polêmica baixou (não antes dos descontentes mais ferrenhos perseguirem uma atriz para fora das redes sociais). Entra *A Ascensão Skywalker*.

E aí... olha, eu não sei se sou capaz de não gostar 100% de algo feito dentro do universo de Star Wars. E este episódio IX com certeza não é o filme que vai mudar esta regra. Nas mais de duas horas de filme há muito o que gostar.

A química dos personagens principais, agora todos juntinhos como um grupinho de RPG; a volta de personagens antigos e as quinhentas referências à trilogia clássica; as cenas da finada **Carrie Fisher**, sempre majestosa como a maior das princesas do espaço; os personagens novos. Há ali tudo o que faz de Star Wars... Star Wars. Todos os clichês, todas as reviravoltas clássicas, tudo o que você esperava. E para mim, é aí que começa o problema.

Talvez — e digo talvez porque não sei o que passa na cabeça do diretor ou dos executivos, mas é um talvez que você pode ler como "com certeza" se tiver menos pudor — numa tentativa de agradar os descontentes do filme anterior, *A Ascensão* coloca a volta do Imperador (não é spoiler, todo mundo sabe) com uma magnitude tal que meio que desanda a mente de qualquer um que estivesse tentando achar uma linha vinda dos episódios VII e VIII.

Ao trazer um vilão desse tamanho sem qualquer pista anterior, e fazer com que toda a trama gire em torno dele, fica meio na cara o grande dedo do meio para quem apostava que **J.J. Abrams** ia começar o jogo de onde **Rian Johnson** havia largado a bola.

Claro, *A Ascensão Skywalker* é visualmente incrível e é impossível não se divertir ou se emocionar com o que acontece na tela. Star Wars tem esse poder. Sempre terá (menos pra você, filme do Han Solo). Mas é triste constatar que podíamos ter isso e ainda mais.

Quando vou ao cinema, quero ser supreendido. Quero estar errado e ficar chocado com o que no fim era verdade. Eu não entro numa sala de cinema esperando que minhas teorias sejam verdadeiras. *A Ascensão Skywalker* foi feito para quem espera.

Não faz mal que não faça sentido ou que a reviravolta não tenha nem pé nem cabeça, desde que ele não corra o risco de ser desgradado. E é isso.

O fã manda, o estúdio obedece

Sobem os créditos.

J.M. TREVISAN

ENTRE FACAS E SEGREDOS

Quando as pessoas ficam desesperadas, as facas surgem

No começo, parece uma simples história de mistério, como várias outras que existem por aí.

Um detetive meio excêntrico investiga a morte estranha de um patriarca de uma família, em meio a circunstâncias suspeitas. Mas o que seria um tema batido, em *Entre Facas e Segredos* (*Knives Out*, 2019) é apenas a base, o ponto de partida para um filme tremendamente divertido, com um roteiro inteligente e ágil, além de atuações excelentes de um elenco impressionante.

A proposta do título é fazer homenagem aos filmes e histórias de detetive, fazendo inúmeras referências e piadas com o gênero, até mesmo com o jogo de tabuleiro *Detetive* (*"Clue"* em inglês). A própria casa onde aconteceu o crime é praticamente uma versão real do tabuleiro do jogo. Os personagens, sendo eles os policiais, o detetive, os suspeitos, a vítima e suas relações, são versões e referências a inúmeros outros elementos do gênero, tanto que parte da diversão se dá quando se percebe de onde vem a referência!

A história também mantém as inúmeras notas e piadas, na medida certa e de forma inteligente. O roteiro passeia de forma magistral entre os três principais estilos clássicos de historia policial envolvendo assassinato, o "whodunit", onde se tenta descobrir o culpado; o "locked-room mystery" (mistério da sala trancada), onde o foco é descobrir como aconteceu o assassinato; e o "howcatchem", ou história de detetive invertida, onde se sabe quem é o culpado, e o foco é conseguir capturar o criminoso.

O elenco por si só já seria motivo para levar qualquer um ao cinema. Encabeçado por **Daniel Craig** (o atual James Bond), ainda tem **Chris Evans**, **Jamie Lee Curtis**, **Michael Shannon**, **Don Johnson**, **Toni Collette** e **Christopher Plummer**! E como um toque de humor irônico, todos os atores parecem fazer papéis contrários ao que o público está acostumado a ver: Craig é o detetive que investiga o crime, mas não é o herói físico como 007, usando uma forma de solução complexa e cerebral, e é até meio desajeitado; Plummer interpreta um idoso adorável e até meio bem humorado. Até mesmo Michael Shannon, sempre usado como o vilão terrível e que exala perigo (como em *A Forma da Água*), é o filho meio boboca e incompente, que não consegue fazer nada realmente direito.

E tudo no filme gira em torno de reviravoltas e surpresas, não apenas nos personagens. Honrando a tradição do genêro, a trama tem revelações inesperadas e descobertas surpreendentes, mas não cai nas armadilhas comuns dos filmes ruins de mistério, tipo resolver tudo com uma pista maravilhosa tirada do nada. Tudo está diante do expectador, todas as pistas, todos os fatos e todos os elementos sem explicação, mas que depois se encaixam perfeitamente (depois de explicados, claro).

Entre Facas e Segredos é uma história original, escrita (e dirigida) por Rian Johnson, (*Breaking Bad* e *Star Wars: Os Últimos Jedi*). Uma homenagem fantástica aos filmes de crime e detetives.

ROGERIO SALADINO

Tudo era mato!

Finalmente aconteceu. A primeira, maior, melhor e única (ok, talvez não mais) revista brasileira de RPG alcança sua centena e meia. Como esperado, esta edição tem atrações especiais para celebrar o evento.

Desta vez, *Dicas de Mestre* não tem dicas para mestres, hoje não. Entre os remanescentes da equipe original, eu sou o único que continua por aqui desde o início, desde as primeiras edições da DB, quando nem mesmo era DB. Portanto, para a ocasião especial, vou dedicar esta coluna aos primórdios e bastidores da *Dragão Brasil*. Talvez vocês já conheçam alguns destes fatos, talvez eu esteja me repetindo. Sendo o caso, peço desculpas adiantadas. Recontar as mesmas histórias, de novo e de novo, faz parte de envelhecer.

Então sentem-se, jovens aventureiros, enquanto o velho e encarquilhado Tio Palada recorda algumas lendas de tempos antigos. Aceitam chá e bolinho?

Pré-Dragão

Houve um pouco de DB antes da DB. Isto é, antes da revista realmente chegar às bancas.

Tudo começou, de verdade, quando eu conheci os jogos de RPG. Em minha juventude, no final dos anos 80 (cof, cof...), eu e meus amigos tínhamos um passatempo especial: passar as tardes de sábado reunidos às portas do Teatro Franco Zampari, mais conhecido como o Auditório Cultura, para assistir/participar de antigos game shows da TV Cultura, como *Enigma* e *Janela Indiscreta*. Formamos torcida organizada, com camisetas e tudo o mais. Tínhamos estratégias para inscrever nossos membros, eu mesmo cheguei a subir ao palco algumas vezes (isso deve existir em algum lugar no YouTube). Muito divertido, até que esses programas foram cancelados em definitivo. E agora? Como passar o tempo juntos em nossas tardes de sábado? *"Então, eu ouvi falar de um jogo..."*

Era *Dungeons & Dragons*. Ainda uma versão básica, do 1° ao 5° nível, publicada em Portugal — os famosos "livros vermelhos". Jogamos, gostamos, seguimos jogando. Meu primeiro personagem, obra-prima de criatividade #sqn, era um guerreiro ninja chamado Shinobi. Cada vez mais envolvido e empolgado, lembro-me de registrar as sessões semanais em um tipo de diário romanceado. Mais tarde tomei o manto de mestre. Vários personagens e monstros de *Tormenta*, de Mestre Arsenal a Salini Alan, Lorde Enxame, Raven Blackmoon e tantos outros, nasceram como NPCs em minhas primeiras campanhas.

Nem tudo era diversão, também havia trabalho — que, no meu caso, também era diversão. Na época era desenhista/roteirista de quadrinhos na Abril Jovem. Após uma ótima fase em *Aventuras dos Trapalhões*, *O Fantástico Jaspion* e outras, a "década perdida de 90" viu muitos gibis cancelados, o mercado ficou ruim para artistas de HQ. Veio o convite como redator em uma nova revista de games, a febre da época. Entre usos extensivos do verbo "detonar" e quadrinhos do Capitão Ninja, em algum momento já não era só redator — era também ilustrador, editor, até piloto. Como resultado, a revista *Progames* (patrocinada pela rede de locadoras de mesmo nome) ganharia uma sessão fixa sobre RPGs de mesa. Era meu espaço para falar de *D&D, Gurps, Vampiro, Aventuras Fantásticas,* o Encontro Internacional... até hoje, ouço relatos de quem descobriu o RPG graças a esses artigos.

Havia muitas revistas de games, mas nenhuma totalmente sobre RPG. Eu conhecia algumas importadas, como a *Dragon, Dungeon, Pyramid, Inphobia*. Levei essa ideia à diretoria da então Editora Escala. Foi recusada. Tentei a rival Trama (talvez devesse ter desconfiado do nome...?), que aceitou. A primeira revista brasileira de RPG começava sua germinação.

A primeira?

Alguns argumentavam que a *Dragão Brasil* não teria sido mesmo a primeira, porque já existia outra, *Dragão Dourado*. Em nossa defesa, *Dragão Dourado* era uma revista em

DICAS DE MESTRE

quadrinhos com temática de fantasia, e apenas um breve encarte sobre RPG — enquanto a DB era totalmente dedicada ao jogo. Houve momentos de forte rivalidade, incluindo um "Dicas de Mestre denúncia", quando a DD (que era patrocinada por uma fábrica nacional de miniaturas metálicas) encartaria em cada revista uma miniatura de chumbo, com altíssimo teor de toxicidade, sem qualquer advertência ao público. Não duraria muito mais depois disso.

Como título de trabalho provisório, nossa revista se chamaria "RPGeral". Se tivesse sido usado, acredito que esse nome acabaria pegando, mesmo que hoje pareça bem ruinzinho. Mas, por decisão do dono da editora, que acabava de folhear algumas *Dragon Magazine* americanas, nossa revista também se chamaria *Dragon*.

Picaretagem? Cara de pau? Com certeza! Mas a prática era mais comum do que muitos pensam — copiar produtos estrangeiros sem nenhuma vergonha e criar versões locais. Graças às antigas leis de reserva de mercado, estabelecidas pela ditadura militar "para proteger a indústria nacional", empresas estrangeiras tinham grande dificuldade para produzir e/ou comercializar seus produtos no Brasil, criando nichos que acabariam preenchidos por imitações BR. Vimos a Gradiente clonar seu Phantom System a partir do Nintendinho 8-Bits, vimos a Brinquedos Estrela transformar bonecos G.I.Joe no saudoso Falcon, até vimos a famosa revista *Herói* surrupiar seu nome e logotipo da estrangeira *Hero Illustrated*.

Talvez o título "Dragon" fake tivesse se mantido por mais tempo, exceto por um pequeno detalhe: a então poderosa Abril Jovem acabava de licenciar a marca *Dungeons & Dragons* no Brasil. Além dos livros básicos e cenários de campanha, publicaria também a revista *Dragon Magazine* oficial em nossas bancas. Assim, atendendo a pedidos e algumas ameaças, a partir da edição #3 nossa revista mudaria para *Dragão Brasil*. Não muito criativo, mas com certeza funcional. Ironicamente, enquanto a própria *Dragon* seria cancelada em pouco mais de um ano, a DB seguiria em frente como um dos títulos mais fortes da editora.

Antes da DB, não existia a palavra "RPGista"; eu a inventei, como um equivalente para o "gamemaníaco" das revistas de games. Esta acabaria sumindo, mudaria apenas para *gamer*, enquanto RPGista ainda é utilizada até hoje. De nada.

Os primeiros anos da DB foram tempos de intensa guerrilha, tempos de restrições e improvisações. A Trama era uma editora pequena, o orçamento destinado à revista era mínimo. Mais uma vez eu me desdobrava como redator, ilustrador, revisor e mais tarde, até diagramador (ainda sou, provavelmente, o último usuário de *Aldus PageMaker* na face da Terra). Na equipe, além de mim, dois amigos de meu primeiro grupo de jogo, **Roberto Moraes** e **Grahal Benatti**. Todos assinávamos artigos com o nome verdadeiro e também um pseudônimo, só para fingir que havia mais gente. Assim eu acabei como Marcelo Cassaro e também como Paladino, o codinome mais tarde incorporado à minha assinatura.

Muitas ilustrações eram novas, enquanto outras eram "material de gaveta" — coisas que eu havia desenhado tempos antes, sem compromisso. Muito antes de jogar RPG, já gostava de desenhar aliens e monstros. Eu vasculhava meus originais atrás de alguma criatura estranha, escrevia um texto combinando, e voilá. Foi um alívio quando nosso orçamento aumentou e conseguimos convidar mais artistas, como **André Valle**, **André Vazzios**, **Marcelo Caribé** e outros. Enquanto Roberto e Grahal acabaram seguindo outras carreiras, novos redatores também chegavam, sobretudo dois cidadãos muito especiais: **Rogério "Katabrok" Saladino** e **José Mauro Trevisan**.

Crescimento e Polêmica

Desde seu início, a *Dragão* despertou reações e opiniões fortes no então pequeno mercado brasileiro de RPG. Nossas resenhas de jogos nacionais, ou suas versões traduzidas, eram severas. Sempre tive a convicção de que um jogo não podia ser elogiado apenas por ser nacional — e sim por sua qualidade. Promover um jogo fraco ajudaria seu autor a curto prazo, é verdade. Mas, a longo prazo, seria prejudicial ao futuro do hobby. Um iniciante desavisado em contato com um RPG ruim poderia, erroneamente, achar que *todos* os RPGs eram chatos. Por longos anos foi dever da DB evitar essa tragédia, estabelecendo um controle de qualidade para os RPGs brasileiros, ainda que atraindo o ressentimento de inúmeros autores.

Ao mesmo tempo, descobrimos quais eram os RPGs preferidos pelo público: *D&D, AD&D, Gurps, Vampiro: a Máscara*. Com páginas limitadas, focamos quase todo o material de jogo nesse quarteto. Muitos bons jogos ficavam de fora, mas era impossível dar atenção devida a todos, faltava espaço nas escassas 48 páginas. Além disso, muito conteúdo era introdutório, voltado para iniciantes; enquanto uma aventura pronta era pouco útil para um mestre experiente, acabava muitíssimo valiosa para um novato — especialmente no cenário da época, quase sem material acessível em língua portuguesa.

A *Dragão Brasil* cresceu, conquistou destaque na editora e nas bancas. Ganharia a revista-irmã *Só Aventuras*, sem resenhas, destinada apenas a material de campanha. Esse período coincidiu com os primeiros anos de popularização da Internet no Brasil, o surgimento dos fóruns e listas de discussão, na época habitados apenas por nerds. E não foi algo agradável.

Havia muito, *muito* hate contra a *Dragão Brasil*. Grupos de jogadores, sobretudo veteranos, reclamavam da revista. Reclamavam da ausência de material avançado, reclamavam da nossa escolha de jogos abordados, reclamavam de nosso conteúdo para seus jogos preferidos. Jogadores de *Vampiro: a Máscara*, em especial, odiavam tudo que fazíamos. Uma vez tivemos um artigo (bem esquisito, é verdade) sobre vampiros biônicos, intitulado "Cainitech". Apenas um artigo. Ainda assim, durante os anos seguintes, chegavam cartas e mais cartas transbordando revolta: PAREM DE FAZER CAINITECH! Grande mistério, visto que foi feito apenas uma vez; era impossível "parar" mais do que já estava parado.

Diante de tanta revolta virtual, nos sentíamos como os X-Men, lutando por um mundo que nos teme e odeia. Parecia que estávamos fazendo tudo errado. Resolvemos dar uma chance aos críticos; dedicamos uma edição da *Só Aventuras* apenas aos jogos e temas apontados por eles. Nada para iniciantes. Focamos em *Vampiro* e seu Mundo das Trevas, os preferidos dos haters; nada de humor ou estranhezas, apenas textos excelentes, assinados por Trevisan e **Fernando "Lalo" Martins**. Abordamos a raça thri-kreen e seu mundo *Dark Sun*, tão amados por veteranos de AD&D. Convidamos o autor de *O Desafio dos Bandeirantes* para escrever uma aventura para seu jogo. Tivemos uma HQ de terror espetacular de **Evandro Gregorio**, hoje **Greg Tocchini**, quadrinhista de sucesso nos EUA. Até um conto lovecraftiano assinado por **Carlos Orsi**, escritor brasileiro de horror e ficção científica.

Foi a venda mais baixa na história da revista.

Dali tiramos uma lição — que mais tarde seria conhecida por todos os autores, editores e empresas que lidam com opiniões online. Tudo que é relevante vai despertar polêmica, vai atrair haters. Nosso erro foi acreditar que uma minoria estridente representava todo o público da DB, o que estava longe da verdade. Pois para cada reclamão barulhento, havia dez outros leitores silenciosos, mas satisfeitos, deixando seu dinheiro nas bancas todos os meses. Decidimos nunca mais ignorar esse público, nosso *verdadeiro* público, aqueles que *precisavam* de nós. A longa duração da DB desde então, e o encontro com fãs que começaram a jogar por nossa causa, demonstram ter sido uma decisão acertada.

Como que para confirmar, outras revistas nacionais de RPG surgiram — várias delas conduzidas por críticos ferrenhos da DB. Todas tentavam seguir caminho contrário ao nosso, seguir as preferências de nossos haters. Buscavam sofisticação, buscavam a admiração dos veteranos. Abordavam títulos importados, obscuros. Evitavam material para iniciantes. Tudo apenas para encarar o cancelamento três edições mais tarde. Não mais de três.

Adaptar ou morrer

Outro ponto sempre polêmico. Outra política da *Dragão* que agradava muitos, mas enfurecia outros tantos.

As primeiras edições da DB traziam apenas material original, inédito: novas aventuras, monstros, NPCs, magias e itens mágicos. Isso mudaria certa vez, quando eu folheava

algumas *Dragon Magazine* americanas, e algo me chamou a atenção. Estatísticas de jogo para o chocobo, famoso pássaro de montaria dos games *Final Fantasy*. Também havia fichas dos monstros de *Primal Rage*, antigo game de luta 2D com dinossauros, ali adaptados como um panteão de divindades brutais para AD&D. *Espera aí* — pensei —, *então a gente PODE fazer isso?!*

Sim, podia. É normal uma revista de games falar de um jogo do Homem-Aranha, e ter o Homem-Aranha na capa, sem precisar negociar com a Marvel. Ainda que uma revista de RPG tenha conteúdo diferente, a mesma regra se aplica — falar de filmes, séries ou animes não é violação de direito autoral, desde que um mesmo título nunca ultrapasse 30% da revista. Era também uma grande mania RPGista; qual mestre nunca saiu de uma sala de cinema já com planos para converter algo a seu sistema de regras favorito?

Ter adaptações na DB trazia grandes vantagens. Eram baratas, porque não precisavam de ilustrações — as imagens já existiam. Houve casos em que produzimos artes originais, como em *Doom* (uma das primeiríssimas), *Predador, Cavaleiro Jedi* e outras, mas quase sempre recorremos a imagens oficiais da franquia. Chegou a tal ponto que os licenciantes *queriam* ver seu material na capa da DB; passamos a ser convidados para cabines de imprensa — exibições fechadas para veículos de comunicação, antes que os filmes entrassem em cartaz. *Matrix, Aliens vs. Predador, King Kong, O Senhor dos Anéis*. Também recebíamos kits de imprensa já contendo toneladas de imagens prontas para uso. Foram tempos divertidos.

Outra vantagem era o potencial de atrair novo público. Muita gente talvez não soubesse o que era D&D ou Gurps, mas com certeza conhecia *Dragon Ball Z* ou *Cavaleiros do Zodíaco* (até hoje ficamos surpresos com a quantidade de novos leitores conquistados com a adaptação de *Pokémon*). Com a crescente febre de anime/mangá, bem como a recente criação do nosso jogo 3D&T, começaria uma enxurrada de adaptações de anime — mais uma vez enfurecendo o veterano conservador, irritado com a "invasão otaku" de seu querido hobby. Claro que, com o tempo, isso mudaria; os veteranos de hoje são os novatos de antes, justamente aqueles introduzidos ao RPG graças à *Dragão Brasil*.

A treta Street Fighter

Houve um episódio especialmente tenso. Com o crescimento da DB, veio também a oportunidade de diversificar, produzir títulos diferentes. Visitamos a Character, empresa licenciante de marcas, em busca de novos produtos. Para minha surpresa e alegria, eles representavam a Capcom e seus jogos, incluindo meu amado *Street Fighter*. O resultado foram os primeiros títulos 3D&T, pequenos RPGs em formato revista, distribuídos em bancas. *Street Fighter Alpha*, *Mortal Kombat* (que não era uma licença Capcom, mas também estava disponível), *Darkstalkers*, *Final Fight*, *Megaman*. Toda uma geração RPGista aprendeu a jogar com estas revistinhas, que alcançavam todo o Brasil e custavam menos que um pastel de feira. Também tivemos mini-séries em quadrinhos, incluindo a estreia de certa **Erica Awano**.

Mas ainda durante aquela primeira visita à Character, uma surpresa maior: entre os produtos oferecidos estava *Street Fighter: The Storytelling Game* — um RPG oficial produzido pela White Wolf, mesma editora de *Vampiro*. O jogo era ainda inédito no Brasil e, inclusive, usava o mesmo sistema de regras Storyteller. *"Então podemos publicar isto?!"*— perguntei, recebendo um sim como resposta.

Fizemos a tradução. Separamos em três fascículos, para reduzir o preço e tornar mais acessível — juntos, custavam metade de um livro básico *Vampiro*. O jogo original da WW tinha muitas ilustrações novas, de produção própria (e algumas bem ruins). Aparentemente não haviam conseguido os direitos para usar muitas imagens oficiais. Não tivemos esse problema, a Capcom do Brasil autorizou o uso de artes originais japonesas. Era tudo bom demais para ser verdade. E era mesmo.

Porque a Capcom errou ao nos oferecer o título. A marca *Street Fighter* estava disponível, mas não o jogo de RPG — fato que só descobrimos após publicá-lo, com um telefonema furioso da Devir Livraria, que representava a White Wolf no Brasil. Foi muito triste receber o autor **Mike Tinney** para uma reunião em nossa editora naquelas condições. Ficou resolvido que os direitos autorais seriam destinados à WW, em vez da Capcom, e a linha seria interrompida. Nunca houve suplementos para o SFRPG brasileiro.

Este e outros atritos com a Devir, que publicava quase todos os jogos abordados na DB, talvez tenham influenciado nossa decisão de começar nosso próprio mundo de campanha. Talvez algo muito bom tenha surgido dessas crises, no fim das contas. Algo que vocês conhecem como *Tormenta*.

• • • • • • • • • •

O que aconteceu depois, muitos de vocês já ouviram em diferentes versões. Mudanças na diretoria da editora. Decisões administrativas ruins. Atrasos nos pagamentos dos colaboradores. Deterioração do nosso relacionamento com a editora. Um "ataque de oportunidade" realizado por um colaborador, tomando o controle da DB e resultando em nosso afastamento. Alegações mentirosas de que *"as pessoas não gostam de anime tanto assim"*, mudando a linha editorial da revista. Queda de vendas até seu cancelamento. A bem-sucedida e duradoura sucessora espiritual, *Dragonslayer*. O retorno vitorioso em versão digital, recordista em financiamento coletivo recorrente, agora nas mãos competentes de J.M.Trevisan. E aqui estamos.

Disse alguém: *"não sei a receita do sucesso, mas a receita do fracasso é tentar agradar a todos"*. Certamente o caso da DB — em seus momentos decisivos, tivemos que escolher a quem agradar, a quem ajudar. Optamos por aqueles que mais precisavam, aqueles que não conheciam o RPG, aqueles que queriam aprender, queriam fazer parte desse mundo. Hoje, a situação é outra; agora duas ou três vezes maior, sem limitações físicas de páginas, a *Dragão Brasil* pode focar-se em novatos e veteranos, pode abordar uma gama maior de jogos.

Agora, olhando para o passado, não parece tão surpreende que outras revistas de RPG tivessem vida curta. A DB tomou uma tarefa quase impossível, a tarefa de entreter e servir ao público mais exigente de todos — esta criatura ensinada desde cedo a tomar suas próprias decisões, a não aceitar as coisas como elas parecem. Não há RPGista igual a outro, não há grupo igual a outro. Ainda assim, seguimos buscando esse objetivo.

A história da *Dragão Brasil* não foi livre de crises, não foi livre de obstáculos e decisões duras. Como um herói aventureiro em campanha, a DB enfrentou inimigos, tomou dano, mas seguiu ganhando experiência, vencendo. E também como um herói aventureiro, tinha uma missão; apresentar ao Brasil este hobby tão saudável, empolgante e benéfico. Criar RPGistas.

Muito obrigado a vocês, que em algum momento juntaram-se à jornada.

É isso. Espero rever vocês na DB 200.

TIO PALADA

IMPÉRIO DE JADE

功閑

O caminho digno ou a liberdade irresponsável?

JAMBÔ

ADAPTAÇÃO

A HQ de heróis mais aclamada da história e a série do momento: *Watchmen* para *3D&T e M&M!*

QUEM VIGIA OS VIGILANTES?

ADAPTAÇÃO

A HQ *Watchmen* é considerada uma obra-prima. Lançada em 12 edições pela DC Comics em 1986, a história de Alan Moore e Dave Gibbons imagina como a existência de vigilantes mascarados e um superser alterariam o curso da história como conhecemos.

Depois de uma adaptação para o cinema dirigida por **Zack Snyder** (*Batman vs Superman*, *300*), esse marco dos quadrinhos chega à TV numa série da HBO.

A história por trás da história

Da mesma forma que pequenos eventos aparentemente não relacionados causam o desenrolar da trama de *Watchmen*, a produção do quadrinho original também ocorreu somente devido a uma série de coincidências.

Além da Marvel e da DC, diversas outras editoras de quadrinhos publicaram linhas de super-heróis nos Estados Unidos. Entre elas estava a Charlton Comics, fundada em 1945, em plena Era de Ouro. Diferente de outras editoras da época, ela lidava internamente com todos os processos de produção, da criação até a distribuição. Também tinha o hábito de comprar material não publicado de outras editoras e lançá-lo, além de pagar taxas muito baixas para os artistas. Depois de comprar os personagens da Fawcett Comics (incluindo o Capitão Marvel, hoje conhecido como Shazam), seu período de maior relevância foi nos anos 1960, com a estreia do Capitão Átomo e a nova versão do Besouro Azul. No final dos anos 60, todos os seus quadrinhos de super-heróis foram cancelados. Sobrevivendo da publicação de quadrinhos licenciados (como Jetsons e Manda-Chuva), a editora começou uma decadência gradual.

No começo dos anos 80, a DC Comics comprou os direitos dos super-heróis da Charlton. Porém, com seu próprio rol de personagens famosos e lucrativos, nunca deu atenção para eles. Demorou até *Crise nas Infinitas Terras* (1985) para que esses personagens passassem a integrar o universo DC. Alan Moore decidiu contar uma história final para esses personagens abandonados por quase dez anos. Se aproveitando da familiaridade dos leitores, o quadrinista pretendia chocá-los com a revelação da "vida real" que os heróis levavam. Intitulada *Who Killed the Peacemaker* ("*Quem Matou o Pacificador*", em tradução livre), a história foi muito bem recebida por **Dick Giordano**, editor da DC. Porém, Giordano não tinha interesse em perder os personagens recém-adquiridos; a história os deixaria mortos ou inutilizados.

Assim, Moore criou versões alternativas dos personagens da Charlton. Besouro Azul se tornou Coruja. Sombra da Noite se tornou Espectral. Pacificador se tornou Comediante. Questão se tornou Rorschach. Thunderbolt se tornou Ozymandias. Capitão Átomo se tornou Dr. Manhattan. Nas mãos de outros criadores, esses personagens poderiam ser apenas cópias baratas. Sob a batuta de Moore e Gibbons, mudaram a história dos quadrinhos para sempre.

A era de ferro

A história dos quadrinhos de super-heróis costuma ser dividida em eras batizadas com metais. A Era de Ouro coincide com a criação dos super-heróis e a Segunda Guerra Mundial, nos anos 1940. Com histórias simples e personagens rasos, essa era recebe seu nome principalmente devido ao volume de quadrinhos vendidos. Um dos personagens mais populares da época, o Capitão Marvel da Fawcett Comics, vendia cerca de 1.4 milhão de exemplares por edição.

A Era de Prata coincide com a criação da Marvel Comics, nos anos 1960. É uma era romântica com super ciência, gorilas falantes e universos cada vez mais interligados.

A Era de Bronze aproxima os super-heróis da realidade nos anos 1970, humanizando-os, tratando de temas adultos como uso de drogas e racismo.

Por fim, nos anos 1980, começa a Era de Ferro. Inspirada principalmente por *Watchmen*, *Cavaleiro das Trevas* e pelo *Demolidor* de **Frank Miller**, essa era marca o super-herói como uma criatura marginal e violenta, frequentemente tão ruim (ou pior) quanto aqueles que enfrenta. Se a era de bronze trouxe tons de cinza para os quadrinhos de super-herói, a era de ferro os escureceu ainda mais.

Criador contra adaptações

Quando teve que criar os personagens para *Watchmen*, Moore ficou receoso. Afinal, a DC Comics poderia reaproveitar suas criações por anos sem ter que lhe pagar nada por isso. Giordano lhe ofereceu um acordo. Quando *Watchmen* não estivesse mais sendo vendido, os direitos dos personagens retornariam para Moore. Principalmente para os padrões dos anos 80, não era um acordo ruim.

O que nem Moore nem Giordano imaginavam era o tamanho do sucesso que *Watchmen* teria. Ciente do valor do que tinha em mãos, a DC não tinha mais nenhuma intenção de devolver os personagens a seu criador. A solução, porém, já vinha com o contrato. Bastava nunca pararem de publicar a série original.

Obviamente Alan Moore ficou extremamente chateado com essa situação. Por isso ele abre mão dos créditos das adaptações de *Watchmen* para outras mídias e se recusa a se envolver mesmo que tangencialmente com os projetos. Dos derivados da série, curiosamente Moore só se envolveu com o RPG oficial. Nos anos 1980, a Mayfair Games publicava *DC Heroes*. Um suplemento sobre *Watchmen* estava em produção enquanto o quadrinho era lançado, com as informações adicionais passados pessoalmente por Moore para o autor **Ray Winninger** (*Torg, Golem Arcana*). Algumas das ideias do suplemento de Winninger foram aproveitadas anos mais tarde na séries de quadrinhos *Before Watchmen*.

A HQ: Quis custodiet ipsos custodes

A história do mundo de *Watchmen* começa a divergir do nosso em 1938. O lançamento de *Action Comics*, com a estreia do Superman, criou o gênero dos super-heróis. Em *Watchmen*, porém, isso motivou pessoas a se vestirem como os heróis dos quadrinhos e lutarem contra o crime elas mesmas. Uma das consequências dessa mudança é que o gênero dos super-heróis não sobreviveu aos anos 40; em seu lugar, quadrinhos de aventura e horror prosperaram. Uma dessas revistas, *Tales of the Black Freighter*, é lida por coadjuvantes e oferece um contraponto para a trama do quadrinho conforme ele se desenrola.

Em Nova Iorque, Capitão Metrópole decidiu iniciar uma equipe de heróis mascarados. Ele contatou Espectral e o agente da moça adorou a exposição adicional que a equipe daria. A partir daí, recrutaram Justiça Encapuzada (o primeiro dos vigilantes), Coruja, Silhouette, Dollar Bill (garoto-propaganda de um banco), Mariposa e o mais jovem deles, o Comediante. Sob o nome Minutemen, a equipe enfrentou criminosos como Moloch o Místico e o Capitão Eixo. Após a Segunda Guerra, quando muitos dos seus membros se alistaram, o grupo continuou ativo por alguns anos. Porém, os Minutemen eram tão efetivos combatendo criminosos mascarados que acabaram desencorajando-os. A maior batalha dos Minutemen aconteceu durante esse período de decadência, quando sabotadores japoneses tentaram explodir a Estátua da Liberdade. Graças à mente tática do Capitão Metrópole, os Minutemen salvaram o monumento. O governo decidiu encobrir o evento, fingindo que o atentado nunca ocorreu. Isso foi um golpe duro nos já cansados Minutemen. Pouco depois, em 1949, anos depois do Comediante ser expulso por tentar estuprar Espectral e de Silhouette ser expulsa por ser lésbica, os Minutemen se separaram.

Os antigos membros dos Minutemen continuaram operando individualmente por conta própria, enfrentando Moloch ou o Rei da Pele quando eles apareciam. O Comediante, já afastado do grupo, se aproveitava de seus contatos militares obtidos durante a guerra para se tornar uma espécie de símbolo americano. Pouco depois, os Minutemen foram investigados pelo governo sob suspeita de serem comunistas. Mariposa quase foi preso, o que levou Espectral a fazer uma declaração pública de que nunca foram próximos. Justiça Encapuzada se recusou a depor e desaparece. O tempo dos aventureiros mascarados parecia estar chegando ao fim.

O que mudou tudo foi um acidente. O físico alemão Jon Osterman retornou para buscar um relógio durante um experimento e acabou desintegrado. Sua mente, porém, sobreviveu. Após meses, Osterman foi capaz de criar um corpo novo para si. Agora com a habilidade de controlar átomos, o físico era capaz de criar (e destruir) qualquer coisa. Seus patrocinadores militares logo o usaram como um símbolo heroico; Jon assumiu a alcunha Dr. Manhattan.

Grandes divergências aconteceram da história real para o mundo de *Watchmen* a partir do surgimento do Dr. Manhattan. O uso de petróleo começou a diminuir, graças aos avanços no uso de energia elétrica. Os meios de transporte mais comuns se tornaram grandes dirigíveis (em vez de aviões) e carros elétricos. A balança da Guerra Fria pendeu para o lado dos Estados Unidos pela mera presença de Manhattan — a Rússia nunca chegou

ADAPTAÇÃO

Os Minutemen, na série da HBO

a invadir o Afeganistão. Com o único superser do mundo ao seu lado, os Estados Unidos venceram a guerra do Vietnã, que se tornou um estado americano. Nixon contestou a 22a Emenda e acabou reeleito quatro vezes.

Nos anos 60, o Capitão Metrópole tentou criar uma nova equipe de aventureiros mascarados. Com o nome Combatentes do Crime, ele recrutou um novo Coruja, Rorschach, uma nova Espectral, o Comediante, Dr. Manhattan e Ozymandias. A reunião inicial terminou mal diante das provocações do Comediante e a equipe nunca chegou a decolar. Os membros continuaram agindo individualmente e às vezes em dupla, especialmente Coruja e Rorschach.

No final dos anos 70, a polícia entrou em greve e a população se revoltou contra os vigilantes mascarados que se consideravam acima da lei. Coruja, Rorschach, Espectral e Comediante tentaram conter os protestos cada um a seu modo, mas o que pôs fim ao conflito finalmente foi a Lei Keene, que exigia que os aventureiros mascarados se registrassem com o governo. A maior parte dos Combates do Crime se aposentou. Comediante e Dr. Manhattan continuaram trabalhando com o governo enquanto Rorschach se manteve ativo fora da lei.

Nos anos 80, o Comediante foi assassinado. Rorschach começou a investigar o caso, imaginando que alguém está tentando se vingar dos aventureiros mascarados. Conforme eventos cada vez mais negativos ocorreriam com Dr. Manhattan, o primeiro Coruja e até com o próprio Rorschach, a teoria começou a tomar ares de certeza.

Espectral e Coruja, inicialmente reticentes, se juntaram à investigação e até tiraram Rorschach da cadeia. Os antigos Combatentes do Crime seguiram a trilha até um de seus antigos membros — Ozymandias. O autoproclamado homem mais inteligente da Terra tinha certeza que uma guerra nuclear aconteceria nos próximos anos. Para evitar que isso acontecesse, reuniu artistas e cientistas para criar uma ameaça terrível — um monstro polvo de aspecto alienígena. A criatura atacaria Nova Iorque, causando morte e destruição numa escala que forçaria as duas superpotências a trabalharem juntas para enfrentar o inimigo falso. Os vigilantes mascarados se propuseram a detê-lo, mas o plano já havia começado.

Os Combatentes do Crime decidiram manter segredo sobre o acontecido para preservar a paz; exceto Rorschach. Incapaz de ceder, o vigilante preferiu morrer a se manter calado. Dr. Manhattan se refugiou em Marte. Porém, o diário de Rorschach acaba enviado para um jornal...

A Série: Nada termina

O primeiro dos aventureiros mascarados, Justiça Encapuzada, talvez não tenha sido tão influenciado pelo Superman como Hollis Mason descreveu em seu livro. Quando Will Reeves, um policial negro, decide colocar uma máscara e combater o crime, tem um alvo específico: a organização supremacista Cyclops. Reeves descobre que a organização tem uma perigosíssima tecnologia de controle mental, mas o que ele pode fazer contra ela diminui depois dos vigilantes se tornarem ilegais sem registro.

Depois dos eventos dos quadrinhos e do ataque do polvo gigante a Nova Iorque, Bian, uma serva de Adrian Veidt, rouba uma amostra de esperma e se fertiliza com ela. Ozymandias, o homem mais inteligente do mundo, acreditava na pureza da abstinência sexual. Contra sua vontade, Bian tem uma filha que carrega o DNA do homem mais inteligente do mundo. Anos depois, essa filha — Lady Trieu — procura o pai para pedir dinheiro para um projeto: o roubo dos poderes do Dr. Manhattan. Veidt recomenda que Trieu construa tudo do zero, da mesma forma que ele fez.

Dr. Manhattan volta para a Terra. O físico conhece Angela Abar e ambos começam um relacionamento. Pouco depois, Manhattan leva Ozymandias para Europa, uma das luas de Júpiter, e assume uma identidade diferente. O plano de Trieu continua se desenrolando.

No natal de 2016, em Tulsa, Oklahoma, as casas de 40 oficiais de polícia são atacadas por supremacistas brancos. Esse evento, conhecido com a Noite Branca, foi orquestrado pelo grupo Sétima Kavalaria, inspirado pelo diário de Rorschach. A partir daí, novas leis exigiram que policiais escondessem suas próprias identidades no exercício da profissão. Os próprios policiais passam a operar mascarados, incluindo a detetive Angela Abar que assume a identidade de Sister Night. Mais importante que isso, o ataque indica que Manhattan está em Tulsa depois de um dos envolvidos nos ataques ser aparentemente teleportado para longe.

O plano de Trieu manipula a Sétima Kavalaria para fazer seu trabalho sujo. O grupo de racistas captura Dr. Manhattan e a cientista inicia seu processo de absorção do poder, matando-o. Pelo menos Trieu também elimina os supremacistas com sua máquinas ela tivesse sucesso se não subestimasse o ego do próprio pai. Morta por um polvo gigante, ela vê o fim das próprias ambições. Curiosamente, parece que Manhattan tinha seus próprios planos para quem deveria usar seus poderes.

A campanha de *Watchmen*

Independente do período de tempo que você escolha para sua campanha baseada em *Watchmen*, os personagens dos jogadores provavelmente serão aventureiros mascarados, vigilantes. Esses personagens são competentes, acima da média, mas longe dos níveis de habilidade típicos dos quadrinhos. Os personagens dos jogadores são construídos com Nível de Poder 6 (M&M) e 10 pontos na escala Ningen (3D&T).

Pode ser tentador usar os Kits do ***Guia do Aventureiro para Megacity***, mas eles são muito mais bombásticos que o padrão de *Watchmen*; recomendamos não usar kits. Em ambos os sistemas, lembre-se que superpoderes são raríssimos. Dr. Manhattan é, pelo menos canonicamente, o único superser. A modificação genética de Ozymandias também parece capaz de criar seres poderosos e algumas fontes sugerem que o Comediante sofreu experimentos no Vietnã para ser alguma espécie de supersoldado. Esconder os poderes raríssimos de um dos personagens dos jogadores já é um gancho para uma campanha.

Tanto a série da HBO quanto a graphic novel da DC Comics usam o plano de fundo de um mundo modificado por um superser para comentar sobre o nosso mundo real. Seja a guerra fria ou a tensão racial, ambas as obras falam de temas relevantes do zeitgeist contemporâneo à sua publicação. No caso da sua própria campanha, você pode optar por dar máscaras aos medos e desejos

dos seus jogadores. O que eles mais temem que possa acontecer amanhã? O que eles mais queriam que tivesse acontecido ontem? Através dessas perguntas você pode estabelecer um cenário que, para eles, soe tão visceral quanto a obra de Moore.

Apesar de lidar com o destino da humanidade como um tema recorrente, *Watchmen* se concentra quase que exclusivamente nos Estados Unidos. Será que o Capitão Eixo fugiu para a América Latina depois de ser derrotado pelos Minutemen? Que tipo de vigilantes mascarados tivemos em terras tupiniquins? Que efeitos a existência de Dr. Manhattan pode ter tido no Brasil? Com a importância reduzida do petróleo, como a economia brasileira se desenvolveu? Com o imperialismo americano fortalecido por um deus azul, será que a ditadura militar brasileira chegaria a acabar? Essas são apenas algumas das perguntas que você e seu grupo podem discutir antes de iniciar uma campanha brasileira baseada no universo de *Watchmen*.

Histórias paralelas

A premissa de *Watchmen* é simples: o que aconteceria se tivéssemos vigilantes mascarados no mundo real. Até mesmo a trama principal não é complicada: um homem precisa enganar o mundo para forjar um inimigo e evitar uma guerra mundial. A forma como essa história é contada, porém, a eleva a um patamar superior.

Um dos elementos usados por Moore e Gibbons é o entrelaçamento de múltiplas histórias. Apesar dos personagens principais serem os vigilantes mascarados Comediante, Coruja, Rorschach, Espectral, Ozymandias e Dr. Manhattan, eles não são os únicos acompanhados pela obra. As vidas de pessoas normais tangencialmente relacionadas aos eventos são mostradas com frequência, servindo como contraponto para a história principal.

Embora o grau de correlação entre as histórias paralelas e a principal não seja possível (nem desejável) numa mídia baseada em improviso e espontaneidade como RPG, ainda é possível usar paralelos para enriquecer sua campanha e aproximá-la do estilo narrativo de *Watchmen*. Além de criar seus personagens normais, eles também criam personagens mundanos: gente comum (NP 1- 4 em *M&M*, 4 pontos ou menos em *3D&T*). Uma vez por sessão de jogo, o mestre estabelece uma cena usando alguns (ou todos) esses personagens lidando com as consequências das ações dos heróis.

Por exemplo, caso eles tenham causado um incêndio, um corretor de seguros pode ter que conversar com os moradores das áreas próprias sobre as complicações que o envolvimento de vigilantes mascarados trazem para a seguradora. Ao final dessas cenas, o mestre pode conceder pontos de experiência para esses personagens; esses pontos podem ser usados pelos heróis durante o jogo como pontos de herói (*M&M*) ou como pontos de experiência para todos os usos exceto evolução do personagem (*Manual 3D&T Alpha*, página 142).

Os vigilantes

A seguir temos fichas de personagem dos personagens mais importantes de *Watchmen*, tanto dos quadrinhos quanto da série.

Dr. Manhattan

Jon Osterman nasceu na Alemanha e foi para os Estados Unidos com o pai relojoeiro, fugindo da ameaça nazista. Na terra dos livres, Osterman também desejava trabalhar com relógios. Porém, diante da bomba de Hiroshima, seu pai declarou o próprio ofício como inútil e incentivou o filho a estudar átomos.Extremamente dedicado, Jon foi bem-sucedido na universidade, embora fosse constantemente considerado distante.Formou-se com um PhD e começou a trabalhar com o exército americano, realizando experimentos físicos de vanguarda. Durante um desses experimentos sofreu o acidente que mudou sua vida. Osterman havia deixado um relógio que pretendia consertar no bolso do jaleco. Ao retornar para buscá-lo, acabou preso na sala do experimento e foi atomizado.

Demorou meses, mas Osterman conseguiu recobrar sua forma física. Agora ele era uma consciência maior que o ser humano, vivendo de forma transversal no tempo, vivenciado passado, presente e futuro ao mesmo tempo. Suas novas habilidades o tornaram essencial para o governo americano, que passou a usá-lo como super-herói numa jogada de poder contra a Rússia e para ganhar a guerra do Vietnã. Ao longo de sua vida, Dr. Manhattan se tornou mais e mais distante da humanidade. A única coisa que pareciaancorá-lo eram as mulheres com quem se relacionou. Seja sua primeira namorada Janey Slater, seja Espectral ou Angela Abar, foi durante esses relacionamentos que Manhattan viu-se mais humano. O mais duradouro desses relacionamento foi com Abar. Enquanto disfarçado como Cal Abar, o deus azul parecia feliz.

Manhattan não tem uma ficha de personagem. Em *M&M*, ele tem nível de poder X. Osterman pode fazer absolutamente qualquer coisa, se teleportando, transmutando matéria, criando vida e se reconstituindo após ser destruído.

Em *3D&T*, seu poder é simulado através da combinação de todas as magias já publicadas. Além disso, apesar de normalmente atuar na categoria Sugoi, o bom doutor pode subir para Kyodai ou mesmo Kami se assim quiser, bastando gastar um movimento.

Os protagonistas de *Watchmen*, no traço de Dave Gibbons

Mutantes & Malfeitores — PL X

Habilidades: For 10, Vig 10, Agi 0, Des 0, Lut 3, Int 15, Pro 15, Pre -2.

Poderes:

Controle de Átomos: Poder Variável X (efeitos comuns incluem Teleporte 35, Intangibilidade 3 (Afeta Tangível), Dano 30 (Distância Aumentada: Percepção), Imunidade 30 (efeitos de constituição), Sentidos 8 (pós-cognição, precognição), Regeneração 30 e Transformação 20).

Perícias: Especialidade (física quântica) +40 (25), Intimidação +10 (12), Intuição +20 (5), Percepção +30 (15), Tecnologia +30 (15). **Ataques:** Iniciativa +0, corpo-a-corpo desarmado +3, dano 10; à distância desintegrar, sem teste de ataque, dano 30. **Defesas:** Resistência +10, Esquiva +0, Fortitude +10, Aparar +3, Vontade +15. **Total:** Habilidades 102 + Poderes X + Perícias 36 = 138.

3D&T — 52S

F3, H2, R6, A5, PdF5; 30 PVs, 100 PMs.

Vantagens: Arcano, Aptidão Mágica, Ataque Especial (PdF, Amplo), Ciência, Genialidade, Imortal III, Máquinas, Memória Expandida, Perito (Ciências, Máquinas), Regeneração, Sentidos Especiais (todos), Separação, Pontos de Magia Extras x7.

Desvantagens: Assombrado.

Magias Conhecidas: todas.

Coruja

A tradicional família Daniel Dreiberg ganhou um novo membro em 1940. O pequeno Daniel era tão fã do Coruja que descobriu sua identidade secreta — Holis Mason — quando tinha apenas 17 anos. Quando os pais do menino morreram, o órfão Dreiberg se aproximou ainda mais de seu herói de infância. Quando Mason se aposentou, ele pediu que Daniel mantivesse vivo o Coruja. Dan prosseguiu

com calma, treinando corpo e mente, além de desenvolver o veículo voador Arquimedes para sua nova missão.

Dan se revelou um combatente mascarado do crime, assumindo o manto do Coruja. Nessa função, Dan acabou trabalhando em dupla com Rorschach e integrou os Combatentes do crime antes da Lei Keene o fazer se aposentar.

O plano de Ozymandias o fez sair da aposentadoria e fez com que seus caminhos cruzassem com os de Espectral. Como eles agiam fora da lei, porém, o idealismo de Dreiberg o manteve numa cela de cadeia por décadas.

Mutantes & Malfeitores — PL 6

Habilidades: For 3, Vig 3, Agi 3, Des 3, Lut 4, Int 4, Pro 4, Pre 4.

Vantagens:

Ataque Defensivo, Benefício 2 (rico), Defesa Aprimorada, Equipamento 24, Inventor, Trabalho em Equipe.

Perícias: Acrobacia +7 (4), Atletismo +7 (4), Combate Corpo-a-corpo (desarmado) +8 (4), Combate à Distância (lâminas de arremesso) +8 (4), Investigação +10 (6), Percepção +10 (6), Tecnologia +11 (7), Tratamento +7 (3), Veículos +10 (6).

Equipamento:

Soqueira (Dano Baseado em Força 1), lâminas de arremesso (Dano Baseado em Força 1 à Distância), armadura (Proteção 3), algemas, câmera, kit de primeiros socorros, óculos de visão noturna (Sentidos 2: Visão no Escuro), rádio, respirador (Imunidade 2: sufocamento), bombas de fumaça (Camuflagem 2 (Visual) de Área em Nuvem À Distância). [17 pontos].

O Ninho (QG, 15 pontos): Tamanho: Grande; Resistência: 10. *Características:* Academia, Área Comum, Biblioteca, Camuflagem, Computador, Comunicações, Enfermaria, Hangar, Laboratório, Oficina, Sistema Anti-Incêndio, Sistema de Energia, Sistema de Segurança.

Arquimedes (Veículo, 85 pontos): Tamanho: Enorme; Força 8, Voo 8/Natação 8, Defesa 8, Resistência 9. *Características:* Alarme, Compartimentos Escondidos, Controle Remoto, Sistema de Navegação. *Poderes:* Imunidade 8 (todas as condições ambientais, doença, sufocamento), lança-chamas (Dano à Distância 8), Mísseis (Dano à Distância em Área Explosão 6).

Ataques: Iniciativa +3, corpo-a-corpo desarmado +8, dano 3 (4 com soqueira); à distância lâminas arremessadas +8, dano 4; à distância lança-chamas +4, dano 8 (somente no Arquimedes). **Defesas:** Resistência +6, Esquiva +7, Fortitude +4, Aparar +6, Vontade +6. **Total:** Habilidades 56 + Vantagens 30 + Perícias 22 + Defesas 9 = 117.

3D&T — 15N

F1, H2, R2, A3, PdF1; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Aliado (Arquimedes), Genialidade, Investigação, Máquinas, Riqueza.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Segredo.

Arquimedes: F2, H0, R3, A3, PdF3; 15 PVs, 15 PMs; Voo.

Espectral

Diferente da maior parte das crianças, Laura nunca quis ser super-heroína. Não queria saber de se fantasiar ou de ter superpoderes; preferia a praticidade de manter os pés no chão. Sua mãe, a primeira Espectral, pensava diferente. Assim ela adotou o mesmo manto da mãe.

Laura nunca se sentiu à vontade no papel de Espectral, mas integrou os Combatentes do Crime da mesma forma. Foi quando se aproximou do Dr. Manhattan com quem teve um longo um romance. Após o plano de Ozymandias se desenrolar, Laura se envolveu com Dan Dreiberg por alguns anos. Agindo fora da lei, eles acabaram presos. A praticidade de sempre fez com que a antiga Espectral conseguisse achar um lugar entre os agentes do governo.

Mutantes & Malfeitores — PL 6

Habilidades: For 3, Vig 3, Agi 5, Des 5, Lut 4, Int 2, Pro 2, Pre 5.

Vantagens:

Ataque Poderoso, Ataque Dominó 2, Atraente, Benefício (agente do governo), Contatos, Equipamento 2, Iniciativa Aprimorada, Rolamento Defensivo 2.

Perícias: Acrobacia +10 (5), Atletismo +8 (5), Enganação +11 (6), Combate Corpo-a-corpo (desarmado) +9 (5), Combate à Distância (pistola) +9 (5), Investigação +8 (6), Percepção +8 (6), Persuasão +11 (6), Tratamento +3 (1). **Ataques:** Iniciativa +8, corpo-a-corpo desarmado +9, dano 3; à distância pistola +9, dano 4. **Defesas:** Resistência +5, Esquiva +7, Fortitude +5, Aparar +7, Vontade +6. **Total:** Habilidades 56 + Vantagens 11 + Perícias 21 + Defesas 10 = 98.

3D&T — 12N

F1, H3, R2, A1, PdF1; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Patrono, Investigação, Técnica de Luta (Ataque Forte, Ataque Violento).

Ozymandias

Considerado o homem mais inteligente do mundo, Adrian Veidt foi um aventureiro mascarado por um período de tempo relativamente curto. Conseguiu, porém, aproveitar a fama e capitalizar em cima da própria imagem para começar seu império financeiro. Com a possibilidade de uma guerra nuclear se avizinhando, Veidt começou a trabalhar em seu plano mais ambicioso: criar um inimigo para unir o mundo, ao custo de alguns milhões de vidas humanas.

Mesmo um revés tão grande quanto ser um assassino em massa não foi o suficiente para parar Veidt. Aproveitando sua tecnologia para clonar animais de estimação, ele reconstruiu seu império. Ele pode ter recebido alguma ajuda de sua filha, sim... mas Ozymandias não é conhecido pela sua gratidão.

Mutantes & Malfeitores — PL 8

Habilidades: For 5, Vig 5, Agi 5, Des 5, Lut 11, Int 11, Pro 6, Pre 6.

Vantagens:

Ação em Movimento, Ataque Acurado, Ataque Defensivo, Ataque Dominó 2, Atraente, Benefício 5 (bilionário), Defesa Aprimorada, Derrubar Aprimorado, Esquiva Fabulosa, Faz Tudo, Iniciativa Aprimorada 2, Redirecionar.

Perícias: Acrobacia +15 (10), Atletismo +15 (10), Enganação +18 (12), Especialidade (negócios) +18 (7), Especialidade (engenharia genética) +18 (7), Furtividade +15 (10), Intimidação +10 (4), Intuição +10 (4), Investigação +10 (4), Percepção +18 (12), Persuasão +18 (12), Tecnologia +18 (7), Tratamento +18 (7). **Ataques:** Iniciativa +13, corpo-a-corpo desarmado +11, dano 5; à distância +11, dano pela arma. **Defesas:** Resistência +5, Esquiva +11, Fortitude +5, Aparar +11, Vontade +8. **Total:** Habilidades 108 + Vantagens 18 + Perícias 53 + Defesas 8 = 187.

3D&T — 23N

F3, H5, R3, A3, PdF3; 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Boa Fama, Genialidade, Memória Expandida, Riqueza, Técnica de Luta (Ataque Debilitante, Ataque Preciso, Bloqueio, Combo).

Desvantagens: Segredo.

Rorschach

Um dos personagens mais queridos de *Watchmen*, Rorschach foi criado com a intenção oposta. Sujo, mentalmente instável e extremamente preconceituoso, o detetive mascarado é tão inflexível que preferiu a morte em vez de considerar mudar de opinião.

Walter Kovacs foi um aventureiro mascarado "normal" por anos, até que um caso traumática o lançou numa espiral de paranoia e loucura. Mesmo com sua mente arrasada pelo trauma, porém, continuou tentando fazer o bem. Ou pelo menos até Dr. Manhattan transformá-lo numa mancha no chão de sangue no solop da Antártida

Mutantes & Malfeitores — PL 6

Habilidades: For 4, Vig 4, Agi 3, Des 3, Lut 6, Int 2, Pro 4, Pre -1.

Vantagens:

Assustar, Ataque Poderoso, Bem Informado, Equipamento, Rolamento Defensivo 2.

Perícias: Acrobacia +8 (5), Atletismo +10 (6), Combate Corpo-a-corpo (desarmado) +8 (2), Enganação +8 (10), Furtividade +8 (5), Intimidação +10 (11), Intuição +10 (6), Investigação +11 (9), Percepção +10 (6), Persuasão +5 (7), Tratamento +5 (3). **Ataques:** Iniciativa +3, corpo-a-corpo desarmado +8, dano 4; à distância +6, dano pela arma. **Defesas:** Resistência +6, Esquiva +4, Fortitude +8, Aparar +6, Vontade +6. **Total:** Habilidades 108 + Vantagens 5 + Perícias 35 + Defesas 8 = 156.

Equipamento: arma de arpéu, lanterna.

3D&T 11N

F3, H3, R3, A1, PdF1; 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Energia Extra 2, Investigação, Técnica de Luta (Ataque Forte, Ataque Preciso).

Desvantagens: Insano, Procurado, Segredo, Má Fama.

Comediante

O mais jovem dos Minuteman, William Blake começou como uma espécie de ajudante adolescente e logo se tornou um problema. Talvez os heróis devessem ter pensado que uma tentativa de estupro não era motivo apenas para expulsá-lo do clubinho. Como imaginaram, porém, Blake se tornou um herói de guerra e ficou cada vez mais perigoso.

Não mais apenas um vigilante, o Comediante se tornou um agente especial do governo americano. Ele realizou alguns assassinatos com potencial para mudar a história do mundo e lutou em várias guerras, incluindo em parceria com o Dr. Manhattan no Vietnã.

Niilista ao extremo, tudo leva a crer que Blake se tornou um aventureiro mascarado exclusivamente para extravasar toda a sua raiva e sede por violência. Ao descobrir o plano de Ozymandias, o Comediante dá o pontapé inicial na história de *Watchmen*.

Mutantes & Malfeitores PL 7

Habilidades: For 4, Vig 4, Agi 3, Des 3, Lut 7, Int 2, Pro 4, Pre 0.

Vantagens:

Agarrar Aprimorado, Assustar, Avaliação, Bem Informado, Benefício 2 (agente de alto escalão do governo), Contatos, Equipamento 3, Mira Aprimorada, Quebrar Aprimorado.

Perícias: Atletismo +11 (7), Combate Corpo-a-corpo (desarmado) +10 (3), Enganação +8 (8), Furtividade +10 (7), Intimidação +17 (17), Intuição +10 (6), Percepção +10 (6). **Ataques:** Iniciativa +3, corpo-a-corpo desarmado +10, dano 4; à distância fuzil +7, dano 7. **Defesas:** Resistência +7, Esquiva +4, Fortitude +10, Aparar +7, Vontade +7. **Total:** Habilidades 54 + Vantagens 12 + Perícias 27 + Defesas 10 = 103.

Equipamento: armadura (Proteção 3), fuzil (Dano à Distância 7).

3D&T 16N

F2, H3, R3, A2, PdF3; 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Patrono, Técnica de Luta (Ataque Forte, Ataque Violento), Tiro Carregável.

Desvantagens: Má Fama.

Sister Night

Nascida no Vietnã (um estado americano desde a guerra), Angela Abar foi policial em Saigon por algum tempo antes de se mudar para Tulsa graças às reparações garantidas pelo Presidente Redford. Na nova cidade, Angela continuou defendendo a lei e a ordem até a Noite Branca. Sua casa foi invadida e ela foi atingida no abdômen; o dano prejudicou seus planos de ter filhos biológicos.

Quando surge a possibilidade de esconder a identidade de policiais, o departamento aposenta a identidade civil de Abar. Como fachada, ela passa a cuidar de uma padaria vietnamita que nunca parece estar pronta para abrir. Como Sister Night, ela continua fazendo seu serviço de policial.

Mutantes & Malfeitores PL 6

Habilidades: For 3, Vig 4, Agi 4, Des 3, Lut 4, Int 2, Pro 4, Pre 3.

Vantagens:

Ataque Poderoso, Ataque Dominó, Benefício (policial), Contatos, Equipamento 2, Evasão, Rolamento Defensivo.

Perícias: Acrobacia +10 (6), Atletismo +10 (7), Combate Corpo-a-corpo (desarmado) +9 (5), Combate à Distância (pistola) +6 (2), Enganação +10 (7), Furtividade +9 (3), Intimidação +9 (6), Intuição +10 (6), Investigação +12 (8), Percepção +12 (8), Persuasão +10 (7), Tratamento +5 (3). **Ataques:** Iniciativa +3, corpo-a-corpo desarmado +9, dano 3; corpo-a-corpo rosário +6, dano 6; pistola à distância +6, dano 6. **Defesas:** Resistência +5, Esquiva +7, Fortitude +7, Aparar +7, Vontade +6. **Total:** Habilidades 54 + Vantagens 6 + Perícias 34 + Defesas 12 = 156.

Equipamento: arma rosário (Dano 3 baseado em Força, Alcance 3m, Preciso, Benefício: pode ser usado para agarrar), pistola (Dano à Distância 6).

3D&T 12N

F2, H3, R2, A1, PdF1; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Investigação, Perito (Investigação), Técnica de Luta (Ataque Preciso, Combo).

Desvantagens: Segredo.

Looking Glass

O quieto e contido Wade Tillman teve sua vida definida por um trauma. No dia que o monstro de Ozymandias surgiu, Tillman estava em uma missão de pregação. Quando abordou membros de uma gangue, foi ameaçado e acreditou ter sido salvo por uma membro da mesma gangue. Levado para dentro de uma casa de espelhos, foi despido sob o pretexto de sexo antes do fim do mundo. Em vez disso, a membro de gangue levou suas roupas e o abandonou, envergonhado e assustado, na casa de espelhos.

Esse trauma definiu Wade de tal forma que quando ele assume uma identidade mascarada com a polícia de Tulsa adota uma máscara espelhada e o codinome Looking Glass. Ao testar vários produtos relacionados a evitar ataques mentais, Looking Glass conseguiu desenvolver uma habilidade única que lhe permite saber se alguém está mentindo ou não.

Mutantes & Malfeitores PL 6

Habilidades: For 2, Vig 2, Agi 2, Des 2, Lut 3, Int 2, Pro 5, Pre 3.

Vantagens:

Armação, Avaliação, Benefício (policial), Equipamento 2, Maestria em Perícia (Intuição), Mira Aprimorada, Rolamento Defensivo 4, Saque Rápido, Segunda Chance (ataques mentais).

Perícias: Atletismo +6 (4), Combate Corpo-a-Corpo (desarmado) +6 (3), Combate à Distância (pistola) +6 (3), Enganação +8 (5), Especialidade (defesas psíquicas) +13 (11), Furtividade +8 (6), Intuição +16 (11), Investigação +10 (8), Percepção +12 (7), Persuasão +8 (6), Tecnologia +5 (3), Tratamento +5 (3). **Ataques:** Iniciativa +2, corpo-a-corpo desarmado +6, dano 2; pistola à distância +6, dano 6. **Defesas:** Resistência +6, Esquiva +6, Fortitude +2, Aparar +6, Vontade +10. **Total:** Habilidades 42 + Vantagens 13 + Perícias 35 + Defesas 12 = 102.

Equipamento: pistola (Dano à Distância 6), máscara espelhada.

Looking Glass e Sister Night

Lady Trieu: óbvio que está escondendo alguma coisa

Lady Trieu

Trieu é filha de Adrian Veidt, gerada contra a vontade dele quando sua mãe se inseminou em segredo. Graças aos genes de Ozymandias, ela é extremamente inteligente e se considera a mulher mais inteligente do mundo.

Depois de revelar ao pai seus planos para absorver o poder do Dr. Manhattan e ser rejeitada, Trieu construiu sua própria empresa do nada. Suas Indústrias Trieu inclusive compraram as Empresas Veidt após a suposta morte de Ozymandias. Trieu descobriu a localização de Manhattan após os ataques da Noite Brance em Tulsa. Desde então ela construiu sua centrífuga quântica, o instrumento capaz de roubar os poderes do deus azul, em segredo na cidade. Ela pretende não apenas se tornar uma deusa, mas trazer seu pai para ver sua ascensão.

3D&T 10N

F1, H2, R2, A1, PdF2; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Investigação, Manipulação.

Desvantagens: Fobia (ataques mentais), Segredo.

Mutantes & Malfeitores PL 8

Habilidades: For 0, Vig 0, Agi 0, Des 0, Lut 0, Int 10, Pro 8, Pre 8.

Vantagens:

Atraente, Avaliação, Bem Informado, Bem Relacionado, Benefício 5 (bilionário), Contatos, Fascinar (Persuasão), Inventor, Maestria em Perícia (Persuasão, Tecnologia), Memória Eidética, Tontear (Enganação).

Perícias: Enganação +18 (10), Especialidade (negócios) +18 (8), Especialidade (engenharia genética) +18 (8), Intimidação +18 (10), Intuição +18 (10), Investigação +18 (8), Percepção +18 (10), Persuasão +18 (10), Tecnologia +18 (10), Tratamento +18 (10). **Ataques:** Iniciativa +0, corpo-a-corpo desarmado +0, dano 0. **Defesas:** Resistência +0, Esquiva +0, Fortitude +0, Aparar +0, Vontade +18. **Total:** Habilidades 52 + Vantagens 16 + Perícias 47 + Defesas 10 = 125.

3D&T 15N

F0, H2, R1, A0, PdF0; 5 PVs, 5 PMs.

Vantagens: Boa Fama, Ciência, Genialidade, Manipulação, Máquinas, Memória Expandida, Perito (Manipulação), Riqueza.

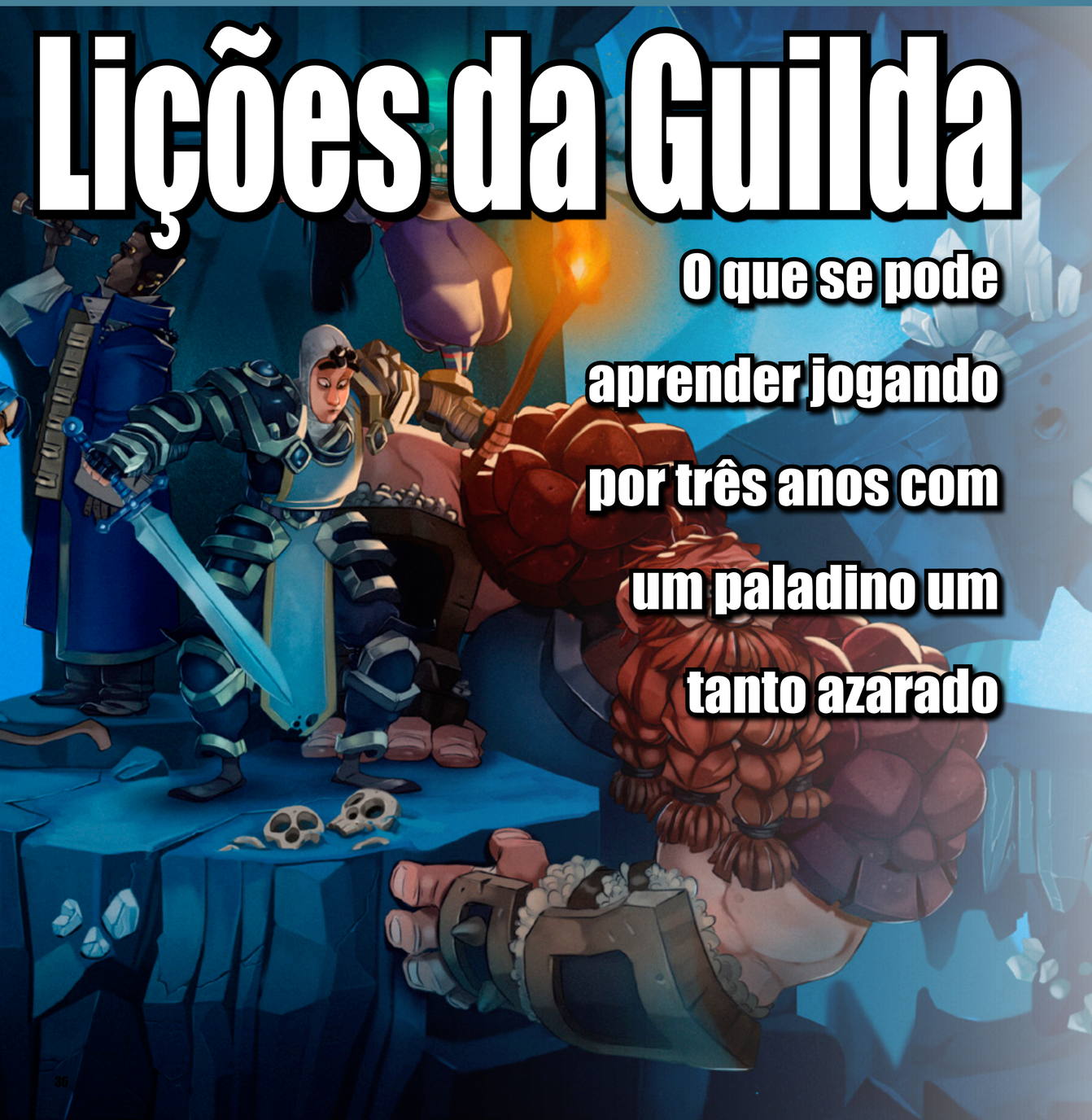
Desvantagens: Segredo.

THIAGO ROSA

TOOLBOX

Lições da Guilda

O que se pode aprender jogando por três anos com um paladino um tanto azarado



Recentemente chegou ao fim uma das maiores sagas de Tormenta dos últimos anos: a *Guilda do Macaco*, a campanha online oficial com participação de todos os autores do cenário.

Foi uma jornada longa, mais de três anos de aventuras noite adentro, falhas críticas, piadas internas que viraram cânone em Arton e ao todo 16 níveis de progresso. Também foi algo que nenhum de nós jamais tinha feito. Então, no clima de comemoração e lembranças desta D*ragão Brasil 150*, vamos olhar alguns pontos da *Guilda do Macaco* e achar o que esta campanha pode nos ensinar sobre RPG e narrativas.

Não ousaria falar sobre as experiências de meus colegas, então vou me ater a meu próprio personagem, Lothar Algherulff, suas relações com outros personagens e jogadores e minhas próprias impressões. Ah, e estaremos cheios de spoilers! Se você ainda não viu a Guilda, **corre para o YouTube!** Estaremos esperando!

O Paladino da Sofrência

Para começar, vamos analisar o próprio Lothar, logo apelidado de "o Paladino da Sofrência". E acredite: este apelido tem muito a ver com o desenvolvimento do personagem.

A concepção de Lothar começou com um requisito básico: ele deveria ser um personagem de que eu gostasse muito. Pode parecer óbvio, mas é uma lição importante. Se você vai jogar uma campanha ou escrever qualquer obra maior que um conto, é *vital* que você esteja apaixonado por seu protagonista! Uma história longa é um grande compromisso e um dos principais obstáculos é "falta de fôlego": aquele momento em que, sem saber exatamente por quê, você passa um dia sem escrever, depois outro e outro, até que já criou toda uma nova rotina sem produzir. Ou você falta uma sessão de jogo, depois outra e outra, e quando percebe o jogo já não é mais prioridade. Muitas coisas podem causar falta de fôlego, mas se você for obrigado a passar tempo com um personagem irritante sem ganhar nada em troca, sua energia será sugada. Sim, muitas vezes ficamos mais apegados aos coadjuvantes ou vilões em nossas obras preferidas. Isto é uma ótima postura *para o público*. Para o autor, uma ligação com o protagonista é uma estratégia fundamental.

Assim, criei Lothar como um personagem que provavelmente me agradaria por anos: um paladino de origem humilde, destinado à nobreza, devotado a Khalmyr e tentando ao máximo ser bom. Se este personagem parece chato para você, sem problemas. Nenhum personagem é unanimidade — e Lothar foi propositalmente pensado para ser sério e servir de "escada" para personagens mais irreverentes como o pirata **Nargom**. Mas se ele fosse chato para *mim*, seria quase impossível eu convencer qualquer um a gostar do coitado!

Aproveitamos aqui para analisar outra parte de nossa descrição: Lothar era "destinado à nobreza". Isto porque ele não era um paladino comum, mas membro da classe variante Vassalo, presente no ***Manual do Combate***. Para quem não sabe, o paladino Vassalo é uma das classes mais exóticas de *Tormenta RPG*: a cada nível, ele galga um grau na hierarquia da nobreza, começando como pajem e possivelmente chegando a imperador! Um personagem com este caminho parcialmente pré-determinado não se encaixa em todas as campanhas. Assim, antes de criar a ficha de Lothar eu pedi permissão ao mestre, **Guilherme Dei Svaldi**. Se nobreza e política não fizessem parte da campanha, Lothar funcionaria melhor como um paladino comum. Neste ponto, o mestre atua como um editor: o jogador ou autor deve checar com o mestre/editor antes de decidir firmemente sobre o protagonista. Primeiro porque esta figura de autoridade tem uma visão mais objetiva sobre o todo da história sendo contada — vai saber o que se encaixa e o que será aceito pelo público. Segundo porque ele também precisará passar muito tempo com o protagonista! Assim, é cortesia básica não criar um personagem insuportável para seu colega de equipe. Tanto RPG quanto escrita funcionam muito melhor quando todos estão afinados e respeitam as preferências e limites uns dos outros. Criatividade individual é importante, mas não tanto quanto o bem-estar do grupo.

Por fim, chegamos ao apelido de Lothar e sua importância. Repare na descrição do personagem. Agora vamos a sua personalidade: no início imaginei Lothar como sério, sisudo, até mal-humorado, inicialmente muito humilde para depois adquirir autoconfiança. *Nada* na descrição ou na personalidade exigiam que ele tivesse sucesso em qualquer coisa. Na verdade, Lothar só precisava sobreviver para avançar na nobreza e teria cumprido seu propósito. Isto se provou muito bom — afinal, meu azar nos dados é lendário e o pobre Lothar vivia rolando falhas críticas. Nenhum de seus fracassos ou situações constrangedoras prejudicou o conceito do personagem. Lothar podia aguentar "1s naturais" e piadas do grupo e do público, porque não dependia de sair sempre vencendo.

Alguns conceitos de personagem (um assassino temido por todos, um campeão frustrado que busca novos desafios, um gênio ranzinza que só é tolerado porque é o único a resolver grandes problemas) dependem de sucesso. O assassino não será temido se não conseguir matar ninguém. O campeão logo terá um desafio se perder lutas o tempo todo. O gênio não será tolerado se não resolver os problemas. Um personagem que dependa de fatores externos como rolagens de dados, reação do público ou ideias inovadoras é muito frágil em um ambiente caótico como uma campanha de RPG. Ele logo se torna fraco e até insustentável quando os fatores externos saem do controle.

Não lembro quem apelidou Lothar de "Paladino da Sofrência" pela primeira vez, mas logo passei a apresentá-lo desta forma. Em vez de prejudicar, as falhas críticas ajudaram no conceito do personagem. Lothar era *exatamente* o tipo de personagem que teria que engolir o orgulho e admitir que precisava ser salvo!

Cães & mastins

Logo no início da campanha, passei por uma situação possivelmente constrangedora, ao vivo. Lothar começou como um pajem — assim, devia servir a um cavaleiro mais experiente. Para compor o personagem, imaginei um mentor severo, até cruel. Um cavaleiro que, embora bondoso, fosse amargo e implacável. Então me perguntei por quê. Ora, porque ele carregava um terrível ferimento permanente! Qual seria o epíteto deste mentor? Deveria sugerir ferocidade, medo, ameaça, mas também ser algo desrespeitoso, para aumentar seu amargor. Quais animais são notoriamente ferozes? Lobo? Muito comum. Carcaju? Muito ligado ao Wolverine. Rinoceronte? Muito longo. Que tal Mastim? Assim surgiu o mentor de Lothar: o Mastim Mutilado.

Só ao descrevê-lo em voz alta durante a *stream* percebi que ele era quase idêntico ao Cão de *Game of Thrones*.

Às vezes isto acontece. Somos bombardeados com tantas histórias que "recriamos" personagens, momentos e viradas sem notar. Foi um erro de minha parte, em um personagem que deveria ser bem importante. Qual a solução?

Para mim, a solução foi a honestidade. Surpreso com minha própria cegueira, falei algo como "E, como vocês podem ver, isto é uma referência ao Cão de *GoT*". Tentar enganar o público quase sempre é inútil. Além disso, inconscientemente cria uma postura antagônica e vai colocá-lo na defensiva. Ninguém parece ter dado muita bola para meu personagem nada original, porque não é um crime imperdoável. **George R.R. Martin** não foi o primeiro a imaginar um cavaleiro desfigurado e amargo. Uma campanha de RPG não tem obrigação de ser original e perfeita (já vamos voltar a isto). E mesmo um livro *certamente* terá referências. Você pode torná-las explícitas através de piadas internas como um título de capítulo ou um comentário nos agradecimentos.

Certa vez, meu professor de escrita **Luiz Antônio de Assis Brasil** tentou descrever personagens saindo de um teatro e percebeu que a cena era quase idêntica a um trecho de **Eça de Queiroz** no livro *A Tragédia da Rua das Flores*. Não achou que conseguiria escrever nada melhor. Assim, *copiou e colou uma página inteira* do livro-referência (que era de domínio público) e inseriu um personagem dizendo "Pressinto aqui uma tragédia floral". Esconder referências gera insegurança e sensação de traição no público. Honestidade convida todos a uma experiência mais profunda.

Mas uma campanha de RPG não é um livro. Numa campanha de RPG, o mestre e os jogadores não têm tempo para referenciar clássicos e escrever diálogos espirituosos. Numa campanha de RPG, haverá elementos imperfeitos como um personagem que se revela quase uma cópia fiel de uma figura famosa. Por definição, campanhas de RPG são imperfeitas. Campanhas de RPG não precisam nem mesmo ser boas. Elas só precisam *ser*.

Ao longo da *Guilda do Macaco*, todos cometemos erros — erros de narrativa, erros de regras, decisões erradas, personagens mal pensados. Isto é mais que aceitável. Isto é ótimo. Ao longo da campanha, ficamos irritados uns com os outros, falamos bobagens, interrompemos momentos dramáticos, tivemos problemas com conexões, lutamos contra a plataforma Roll20. Isto tudo é ótimo, porque não éramos só autores criando uma história. Éramos amigos jogando uma campanha. E, no RPG, interação, colaboração e convivência são *muito* mais importantes que uma história "boa".

Acredite: ao vivo, George R.R. Martin não teria conseguido criar o Cão de forma perfeita e Assis Brasil não teria conseguido referenciar Eça de forma perfeita. Nenhum mestre ou jogador deve se cobrar a exatidão de um escritor ou diretor de cinema.

O verdadeiro herói

Quem acompanhou a Guilda a esta altura deve estar querendo me interromper. Afinal, estou falando de Lothar, mas todos sabemos que ele é apenas um coadjuvante. O verdadeiro herói é seu cavalo, o indefectível **Trebuchet**!

Trebuchet foi uma parte importante de Lothar e me ensinou bastante como lidar com interferência de outras pessoas como jogador ou autor. Trebuchet surgiu porque, segundo a evolução da classe Vassalo, Lothar deveria receber uma montaria sagrada. O mestre optou por fazer com que o sinistro cavalo negro do Mastim Mutilado se tornasse a montaria de Lothar. Mas ele ainda não tinha nome. Logo alguém levantou a ideia de deixar o público escolher o nome do cavalo. Só havia um problema: naquela época o público da *Guilda do Macaco* vivia segundo a máxima "a zoeira não tem limites". O que é plenamente aceitável numa campanha online, mas provavelmente significava que meu cavalo teria um nome no mínimo exótico, talvez proibido para menores. Eu já tinha pensado no nome "Trebuchet". Assim, simplesmente disse que não deixaria o público batizar a montaria e declarei que Trebuchet se chamava Trebuchet. Fim de papo.

Arrogância? Intransigência? Não penso assim. É inútil tentar controlar todos os aspectos de um personagem ou obra, mas abrir mão de *tudo* nos anula como criadores e como pessoas. Se for assim, por que ser o jogador ou autor? Acredito firmemente que devemos nos reservar algumas prerrogativas em nossas criações. Eu sabia que Trebuchet estaria presente o tempo todo — afinal, a principal tática de combate de Lothar era a carga de cavalaria. Não queria que um elemento tão importante fosse batizado por outra pessoa. Criar é um ato de autoafirmação e não há problema em ser assertivo. Só não se pode ser obcecado.

O oposto ocorreu com o escudeiro de Lothar. Para não inserir mais um personagem que atravancasse a narrativa, criei um "robozinho", um anão cuja alma estava presa em um pequeno golem de ferro — alguém que não falava. Eu sabia que, no jogo, a função do escudeiro seria basicamente conceder um bônus em classe de armadura. Assim, batizei-o com o quase impronunciável nome **Eisenritter**, praticamente convidando o público a criar um nome diferente. Menos de meia hora depois da primeira aparição do escudeiro, ele foi rebatizado de Pimpolho, o que foi encurtado para **Pimp**. Eu me recusaria a falar a palavra "pimpolho" todas as sessões, mas Pimp era plenamente aceitável. Ele aparecia pouco e não precisava ser heroico, só bonitinho. Pimp era um nome perfeito. Se eu recusasse e batesse o pé pelo nome em alemão, talvez o público reagisse de forma diferente e rebatizasse até mesmo Trebuchet! Quem sabe? Toda relação com um grupo de jogo ou com um público é um improviso, uma espécie de negociação em que temos que ceder um pouco e ser firmes às vezes. Ninguém gosta de um turrão intolerante e ninguém respeita alguém que se dobra para todos o tempo todo. É preciso equilíbrio.

Este tipo de interferência/colaboração é parte intrínseca do RPG. No caso de Lothar, certa vez precisei faltar uma sessão porque estava viajando e deixei apenas uma missão para os outros jogadores: comprar uma armadura de placas para meu personagem, já que eu finalmente havia conquistado dinheiro para isso. **J.M. Trevisan**, o jogador de Nargom, tomou a decisão de pedir uma armadura totalmente negra, porque ele gosta da música *Man in Black*, de **Johnny Cash**. Na minha cabeça, Lothar teria para sempre um visual clássico, com armadura prateada. Mas Nargom realmente escolheu a armadura preta em jogo. E assim meu colega decidiu o visual de meu personagem, que viria a aparecer em inúmeras ilustrações, inclusive na capa de uma edição de *Tormenta RPG*!

Um caso mais extremo (e ainda mais legal) aconteceu quando o mestre decidiu que Lothar seria filho ilegítimo da Rainha-Imperatriz **Shivara Sharpblade**, uma das personagens mais icônicas de Arton. Guilherme sabia que eu era um fã de Shivara, mas mesmo assim foi uma aposta: ele tirou um pouco do meu controle sobre Lothar e inseriu um segredo em seu histórico. Eu não tinha pensado em nada disso — para mim, parte da graça de Lothar era justamente ser um zé-ninguém vindo de uma ordem pobre e quase esquecida. Mas o personagem ficou muito melhor assim!

A chave para interferir nos personagens dos outros como jogador, mestre ou até cocriador de uma obra é não retirar nada, apenas acrescentar. Nem Trevisan nem Guilherme removeram opções. Eu poderia economizar e comprar outra armadura. Poderia decidir ignorar a herança de Lothar e continuar concentrado na insignificante Ordem do Leão. Se um deles tivesse decidido destruir a espada mágica de Lothar ou anular seus títulos de nobreza, a história seria outra. Muita gente fala (e eu concordo) que RPG deve ser essencialmente um jogo em que todos respondem "sim, e também..." em vez de um "não" redondo. Às vezes é bom dizer não, mas quase nunca é saudável remover a opção de um colega dizer não!

Dark Lothaaaar!

Por falar em interferência, todos que assistiram à Guilda devem lembrar de como Trevisan costumava se apresentar: *"Sou J.M. Trevisan e jogo com Nargom, um pirata que capturou o assassino de seu pai, Espinha, mas o Leonel soltou ele"*. Apesar de a piada ser boa, ressalta uma questão: eu tinha direito de fazer aquilo?

Vamos rememorar. Lothar acabou perdendo sua honra numa espécie de barganha ritualística com uma nobre das

TOOLBOX

fadas, sendo chamado extra-oficialmente de **Dark Lothar** e ganhando uma musiquinha própria. Minha decisão foi interpretá-lo não como maligno, mas como *desonrado*. Lothar passou a dar ordens e manipular seu amigo **Klunc**, tornou-se arrogante ao extremo, declarou guerra a um reino estrangeiro e fez um acordo com o criminoso **Espinha**, o assassino do pai de Nargom, que estava capturado. Em troca de um favor, Lothar realmente libertou Espinha. A grande missão de Nargom parecia perto de estar cumprida e eu a frustrei. Foi certo?

Não há uma única resposta para isso. Cada grupo, cada obra e cada personagem tem uma tolerância diferente para personagens traidores, ações antagônicas e "PVP" em geral. Muitas vezes em minhas campanhas já impus a regra de que ninguém poderia causar dano proposital a outro personagem jogador — isso porque tenho muita dificuldade em ser juiz quando dois personagens lutam e acho que quase sempre alguém acaba chateado. Em literatura, recomendo fortemente que nenhum personagem heroico cometa traições que resultem em morte, pelo menos não sem estar sob influência de alguma magia ou coisa do gênero. Mas tudo se resume a uma regra geral: no RPG ou em histórias, não se deve tirar nada que outro personagem tem, a não ser que você realmente queira mostrar as falhas morais de seu protagonista.

Quase todo mundo reage pior a perder algo do que a ter uma dificuldade ou desafio adicional. Se uma traição ou ação maligna resultar na perda de um item mágico, na retirada de uma habilidade, na impossibilidade de realizar um objetivo ou na diminuição de um personagem, a chance de isso magoar alguém é alta. Mas repare: Nargom ainda tinha todas as ferramentas para capturar Espinha de novo. Se Lothar tivesse matado Espinha, isso sim seria imperdoável. Talvez condizente com um cavaleiro desonrado (que faria justiça cruel com as próprias mãos), mas um ato totalmente antagônico ao outro jogador. Eu nunca roubaria um momento de um colega de jogo, assim como não destruiria um item mágico ou mataria seu personagem de propósito.

Outra versão do desonrado Dark Lothar surgiu quando, por intervenção divina, sua vida foi poupada pela deusa Valkaria. O golpe que deveria matá-lo, em vez disso, atingiu e matou seu fiel cavalo Trebuchet. Lothar emergiu desta experiência não maligno ou exatamente sem honra, mas pragmático, frio e implacável. Quando alguém lamentou a morte de Trebuchet, ele respondeu: "Era só um cavalo".

Esta mudança de personalidade não foi tão drástica ou marcante. Alguns passaram a chamá-lo de **Grey Lothar**. O Lothar devotado à Deusa da Ambição (e não ao Deus da Justiça) cumpriu duas funções narrativas: tornar explícito seu arco de personagem durante a guerra e fazer contraponto aos outros personagens, cada vez mais bonzinhos. A *Guilda do Macaco* era um dos grupos de RPG mais bondosos que já vi! Nargom estava mais honesto, Klunc tinha virado um mago racional, **Aeripharian** sempre foi controlado e ético. Eu adoro personagens bons, mas estava faltando um pouco de conflito. Nesta fase Lothar decidiu punir uma feiticeira elfo com a morte nas mãos dos goblinoides, criou um movimento monarquista na república de Wynlla sem pensar nas consequências, exigiu que sua amiga **Ayleth** se ajoelhasse por seu título de nobreza superior e tornou-se bastante intolerante.

Principalmente em histórias que lidam com perdas dramáticas, guerra e outras tragédias, uma mudança de personalidade pode fazer muito bem a um personagem. A trajetória "herói idealista se torna frio e pragmático" é clássica e funciona. Poderia ser algo mais sutil e original? Claro que poderia. Mas devemos lidar com a realidade: a *Guilda do Macaco* era uma stream de duas horas, uma vez por semana, em que tínhamos quatro protagonistas. Qualquer mudança de personalidade precisaria ser clara, objetiva e reconhecível. Como eu não queria interpretar Dark Lothar, Grey Lothar foi a melhor opção. Não tenha medo de recorrer a clássicos ou até mesmo a clichês quando seu espaço for limitado.

No final, o contato com Shivara Sharpblade e toda a história da campanha trouxeram Lothar de volta a Khalmyr e a sua personalidade "normal", apenas mais maduro. A razão foi simples: eu queria me despedir de um Lothar bondoso, idealista e até ingênuo. O fim de um personagem molda boa parte das memórias do público. Existem várias versões de Lothar, mas a definitiva, que decidi deixar em Arton, é como eu quero que ele seja lembrado.

Lothar fui!

Por falar em fim, aqui chegamos. O fim da *Guilda do Macaco* foi marcante. Os personagens confrontaram o grande vilão **Hermann Von Krauser** e decidiram pouparam sua vida para que ele não executasse alguns milhares de prisioneiros. Valeu a pena? Foi forçação de barra por parte do mestre?

Como já disse várias vezes, para mim um bom final é um final com consequências. Um final totalmente feliz parece satisfatório, mas pode causar a impressão de que toda a história foi "perda de tempo". Se tudo voltou ao que era antes, por que acompanhamos estes personagens? Por outro lado, um final totalmente triste muitas vezes é imaturo. Chacina generalizada e tragédia sem redenção criam a ilusão de seriedade, mas são as formas mais primárias de acabar uma história. É usar algo chocante para distrair o público do fato de que não há um fim real, não há uma conclusão para a narrativa.

Um bom final é um final inevitável. Ao longo de mais de três anos, os aventureiros da *Guilda do Macaco* aprenderam de novo e de novo que não existem vitórias limpas. Trebuchet não voltou. Kadeen não voltou. A sereia por quem Lothar se apaixonou continuou em algum lugar do oceano. O navio de Nargom só foi recuperado na última hora. O treinamento de Lothar com a hobgoblin Maryx não lhe deu nenhuma vantagem. O ducado de Lothar nunca apareceu direito. É claro, que no meio disso tudo, o general inimigo teria algum plano de contingência. É claro que, numa guerra, a chance de tudo voltar ao normal era mínima. É bagunçado, é um pouco frustrante, é quase antagônico. É real.

Lothar não se tornou imperador. Em vez disso, tornou-se o filho bastardo da imperatriz, que nunca pode ser reconhecido para não gerar problemas de sucessão. Possivelmente tornou-se pai de um futuro herdeiro do trono. Não levou Von Krauser à justiça, nem o matou. Mas aprendeu muito sobre si mesmo, sobre a nobreza, sobre a vida, sobre amizade.

Como todo bom personagem de RPG, Lothar foi uma colcha de retalhos. Um cavaleiro com tatuagens místicas, o Coração do Cervo Rei, o braço metálico de um grande herói, uma linhagem imperial, uma semi-namorada que vive embaixo d'água e um tiranossauro de estimação, ele parece o personagem mais absurdo do mundo.

Mas é apenas como todos os nossos personagens, fruto do caos criativo que é o RPG.

Até mais, Lothar! Foi um prazer ser você por um tempo!

Espero que, fora de minhas mãos, você role um pouco melhor!

LEONEL CALDELA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 80

STERNACHTEN DESTRUÍDA

Os últimos anos foram de relativa calmaria ao sul de Tyrondir. Com exceção de um "susto" alguns anos atrás, quando uma grande incursão foi evitada por um herói aventureiro, apenas saques menores foram relatados. Agora, porém, a Aliança Negra deu um novo e terrível passo à frente. A horda goblinoide atacou uma grande cidade do Reinado, fato este que provoca temor em todos os reinos livres, haja visto que algo assim não ocorria desde a queda de Khalifor, muitos anos atrás.

A vítima desta vez foi Sternachten, uma cidadela de observadores de estrelas, intimamente ligada ao clero de Thyatis. O mais preocupante é que o ataque passou completamente despercebido pelas cidades vizinhas. Vários dias se passaram até que a falta dos viajantes que circulam pela região fez com que as autoridades do reino enviassem tropas até o local. Infelizmente, não há relatos de sobreviventes.

Há sinais claros de incêndio em vários pontos, inclusive nos observatórios astronômicos, que eram a razão de ser e o orgulho do lugar. Centenas de corpos estão espalhados por toda a parte, curiosamente, poucos com sinais de morte em combate. A imensa maioria das vítimas está ressecada, como se toda a vida tivesse sido sugada, de modo que chegam a desmanchar com o mais leve contato físico.

Por motivos bastante evidentes, os goblins da *Gazeta* não tentaram nenhum contato com as autoridades locais, mas nossos valorosos informantes nos levaram a crer que Thwor Ironfist desenvolveu uma nova e terrível arma de destruição capaz de matar uma cidade inteira em pouquíssimo tempo!

A motivação por trás do ataque também é incerta, mas tendo em vista a natureza dos trabalhos realizados ali, acredita-se que os monges de Sternachten estavam muito próximos de descobrir algo de extrema importância, que talvez pudesse selar o destino da Aliança Negra. Seria a lendária Flecha de Fogo?

Toque de Recolher no Império de Tauron

Nas últimas semanas, uma ordem expressa entrou em vigor em todo o território do Império de Tauron. E ainda que seu real teor e motivo continuem desconhecidos, a movimentação das tropas chamou a atenção daqueles que vivem próximos à região de fronteira com o Reinado. Supostamente, o exército táurico intensificou o controle de toda a população de seus domínios, proibindo-os inclusive de circular pelas cidades após o anoitecer.

O toque de recolher foi prática comum durante os primeiros meses da ocupação dos minotauros especialmente para evitar a revolta da população contra as políticas escravagistas dos invasores. Porém, com o passar dos anos, tanto o ímpeto revoltoso quanto a vigilância se tornou mais amena. O que leva a uma série de boatos.

Não há notícias claras sobre a situação em Tiberus, tampouco algum posicionamento de Aurakas. O Imperator, inclusive, não é visto há semanas, e tampouco há notícias e pronunciamentos. Acredita-se que a decisão do exército esteja ligada, de certa maneira, à Guerra Artoniana que envelve o restante do Reinado. Porém, não há certeza ou consenso sobre. Vale lembrar ainda que muitas pessoas, anônimas ou não, agem no combate da escravidão imposta pelo Império e uma reação contra esse movimento — considerado pelos minotauros como rebelde e ilegal — pode ser o motivo de uma maior repressão. Aventureiros que atuam na região estão atentos a qualquer mudança.

Mais informações em "A Deusa no Labirinto", novo romance de Karen Soarele.

Lorde Niebling desaparecido

Coincidentemente ou não, a última aparição pública de Lorde Niebling foi justamente em Sternachten. O mais famoso e até onde se sabe único gnomo de Arton é um dos mais criativos e produtivos inventores de todos os tempos, responsável por várias das obras mais fantásticas (e de certa forma questionáveis) de Arton.

O notável inventor estava em visita à cidade para uma inspeção aos observatórios. Toda a tecnologia dos telescópios ali utilizados foi por ele criada e desenvolvida, o que pode ser dito inclusive sobre a própria astronomia e o conceito da busca por padrões nas estrelas. A possibilidade de interpretá-las através de cálculos complexos e desta forma prever o futuro se mostrou uma ciência promissora e que manteve Niebling entretido por algum tempo.

Por isso, a notícia é de preocupação e alerta tanto para Deheon quanto para os demais reinos do Reinado. Há indícios de que o gnomo tenha partido dali antes do fatídico ataque, o que é difícil de ser verificado, pois o lorde costuma viajar sozinho, acompanhado apenas dos seus inventos. Apesar de remota, existe ainda a possibilidade de que ele esteja entre as vítimas. A Coroa Imperial ofereceu uma recompensa a qualquer grupo de aventureiros que por ventura tenha notícias do estimado gênio.

Confira as consequências da destruição de Sternachten e o paradeiro de Lorde Niebling em "A Flecha de Fogo", romance de Leonel Caldela.

Valkaria em Cerco!

A capital do Reinado está sitiada! Milhares de soldados Puristas atravessaram a fronteira na região sul de Bielefeld, conquistada anteriormente pelos batalhões do Exército com Uma Nação, e alcançaram a maior cidade do mundo.

Após a Batalha do Baixo Iörvaen, que terminou em derrota para Deheon, a Aliança do Reinado estava enfraquecida, e não conseguiu evitar o avanço Purista. Uma vez nas cercanias de Valkaria, a Ordem Magibélica — os terríveis magos de batalha inimigos — aprisionou toda a metrópole em uma bolha arcana que impede movimento planar. Além de um incontável número de soldados e máquinas de guerra, Yuden também mobilizou dezenas de Colossos, os seus horrendos construtos de batalha gigantes.

Contudo, Valkaria nunca foi nem nunca estará indefesa. Não apenas as tropas de Deheon e do Exército do Reinado já aguardavam prontos para o confronto como também uma imensa quantidade de heróis aventureiros estava ali, dispostos a lutar na maior batalha do conflito. Não apenas pelo número de envolvidos, mas também pelos enormes recursos empregados, o Cerco a Valkaria – o segundo em menos de uma década – superou e muito a vitória em Roschfallen, capital de Bielefeld e também a tentativa de tomada de Kannilar, capital de Yuden, pelo Reinado.

GOBLINS DE VALKARIA

CAVERNA DO SABER

MARCOS DE CAMPANHA

Transformando objetivos de personagem em regras para incrementar a sua campanha!

Esta *Dragão Brasil* é especial. É verdade que, na minha humilde e não muito isenta opinião, todas as edições da revista trazem conteúdos incríveis. Mas esta é a *Dragão Brasil 150*. Um número impressionante. Um *marco*.

Uma pessoa poderia dizer que a edição 150 é só mais uma entre tantas. Não é intrinsicamente mais importante que a 149 ou a 151. Essa pessoa seria muito rabugenta. E estaria errada.

Por si só, o número 150 de fato é "só mais um". Em termos puramente matemáticos, não possui nada de notável. Mas, em termos humanos, é especial sim! Ora, temos o costume de dividir nossas vidas em partes — temos inclusive rituais para isso, como viradas de ano e formaturas!

Fazemos isso porque é mais fácil lidar com partes menores do que com um todo maior. Experimente pensar no que você precisa fazer de hoje até o *resto de sua vida*. Difícil, não? Agora, experimente pensar no que você precisa fazer de hoje até o fim do ano que vem. Bem, mais fácil. Assim, 31 de dezembro poderia ser "só mais um dia", mas na prática é o momento em que muitas pessoas refletem sobre o ano que passou e fazem resoluções para o próximo. Nem todas as partes de nossas vidas são definidas pela pura passagem de tempo. Algumas são definidas por objetivos alcançados. Por exemplo, a faculdade é uma parte de nossa vida que se encerra com a formatura.

Tanto a virada de ano quanto a formatura são *marcos* — momentos que definem uma transição de uma fase de nossa existência para outra. Pensar em termos de marcos é bom para nossas vidas. E, se é bom para a vida, pode ser bom também para o RPG. Hoje, em homenagem à *Dragão Brasil 150*, vamos falar sobre marcos em termos de regras.

Marcos de campanha

Para começar, vamos discutir sobre como mestres podem usar marcos para organizar melhor suas campanhas.

Como dito acima, um marco é um momento de transição de uma fase para outra. Em termos de narrativas, pensar em marcos ajuda a organizar a campanha como um todo. A recém-concluída *Guilda do Macaco*, por exemplo, teve alguns marcos. A captura de Shivara, que ocorreu no meio da campanha, definiu o início da Guerra Artoniana e uma mudança na temática das aventuras (para mais sobre a organização da campanha da *Guilda do Macaco*, veja a *Caverna do Saber* da DB 149.) Assim, pensar em marcos pode ajudá-lo a organizar sua narrativa e fazê-la avançar de forma consistente.

Pensar em marcos de campanha pode ter outras utilidades. Por exemplo, alguns mestres não gostam de calcular pontos de experiência — acham chato gastar tempo com somas e divisões. Não vou discutir aqui se usar XP é uma boa ideia ou não. O fato é que tem gente que não gosta. E, para essas pessoas, usar marcos de campanha pode ser a solução. Em vez de calcular XP no fim de cada sessão de jogo, defina alguns marcos na narrativa. Por exemplo, se a campanha envolve viajar até uma ilha longínqua para encontrar um antídoto para o rei envenenado, seus marcos podem ser: arranjar o navio para a viagem; chegar até a ilha; encontrar o antídoto; voltar com o antídoto até o castelo do rei. Ao fim de cada marco, os personagens sobem um nível. Além de ser um método muito mais simples e rápido (e sem cálculos!), prioriza o avanço da história. Quando os jogadores entenderem que só subirão de nível ao completar os objetivos da missão, vão parar de dispersar e se concentrar na aventura. Um exemplo bem famoso de uma "campanha" baseada em marcos é *Harry Potter*: cada ano escolar é uma aventura. O fim do ano, um marco no qual Harry, Hermione, Ron e os outros sobem de nível.

Na mesma lógica de quebrar um todo em partes menores, é muito útil separar uma aventura em cenas. Essa separação ajuda tanto na hora de escrever a aventura — é mais fácil criar uma cena de cada vez do que uma história inteira — quanto na hora de efetivamente jogá-la. Alguns mestres, especialmente iniciantes, às vezes ficam intimidados com a perspectiva de guiar os jogadores através de uma história completa. Mas, se você pensar apenas na cena atual e na próxima, as coisas ficam mais manejáveis.

O conceito de cena é um pouco subjetivo, mas é um conceito sobre o qual todos temos certo entendimento, a partir de nossa experiência como leitores e expectadores. Uma luta contra um monstro é uma cena, um diálogo com um nobre é uma cena, uma investigação no submundo de uma cidade é uma cena, uma infiltração no esconderijo de bandidos é uma cena. Se você quiser uma definição mais concreta, pense que uma cena é definida por um objetivo específico. Por exemplo, os personagens estão perseguindo um ladrão pelas ruas de Valkaria. A perseguição é uma cena. Quando os personagens alcançarem o bandido (ou quando ele fugir) a cena termina.

Alguns RPGs usam o conceito de cena como regra — o vindouro *Tormenta20* fará isso. Além de ajudar o mestre a narrar a história, pensar em cenas simplifica algumas questões práticas, como por exemplo a duração de habilidades. Uma magia com duração medida em rodadas obriga o

jogador e o mestre a manter um registro de quantas rodadas se passaram. O que, cá entre nós, é uma chatice — além de muitas vezes não dar certo. No "calor do momento", é muito fácil esquecer de anotar a passagem de uma rodada, o que estraga toda a contagem. Atrelar a duração de tais efeitos à passagem de cenas libera todos dessa contabilidade. Por outro lado, como tudo que é subjetivo, pode gerar reclamações por parte dos jogadores e exigir um pouco de jogo de cintura por parte do mestre.

No exemplo anterior, da perseguição, o que acontece se, ao ser alcançado, o bandido sacar uma adaga e atacar os personagens? O início do combate marca uma nova cena? Habilidades que estavam afetando os personagens durante a perseguição param de funcionar? Não há uma única resposta. Se a perseguição tiver sido curta (tanto em termos de história quanto em termos de vida real), eu diria que o combate é a mesma cena. Mas se a perseguição tiver sido longa, difícil, com desafios internos, pode ser que o combate mereça ser uma cena à parte. Aqui, a dica é pensar pelo lado prático. Se a perseguição foi longa, provavelmente os jogadores terão tido oportunidades de se beneficiar de suas habilidades com duração, e você não será injusto ao definir que o combate é outra cena. Mas se a perseguição foi rápida, e habilidades usadas nem chegaram a ser usadas, mantenha a cena. Em termos de narrativa, isso faz sentido: se o objetivo era capturar o ladrão, a cena só terminará após o combate.

Como muitos aspectos da arte de mestrar, o uso de cenas exige um pouco de prática por parte do mestre. Mas é um esforço que compensa. Experimente quebrar suas aventuras em cenas bem definidas e você provavelmente terá um bom resultado tanto na facilidade de criar aventuras como na hora de conduzi-las.

Marcos de personagem

Marcos não precisam dizer respeito apenas à campanha em si; podem ser relativos aos personagens individualmente.

Algo importante a se pensar durante a criação de um personagem é um *objetivo* para ele. Um ladino que quer acumular dez mil Tibares de ouro para pagar uma dívida que contraiu ao ser enganado por um demônio é mais interessante do que um ladino que quer dinheiro apenas "porque sim". Na *Guilda do Macaco*, por exemplo, tivemos Nargom, o personagem de **J. M. Trevisan**, que tinha como objetivo recuperar o navio que pertencia a seu pai por direito.

Ao completar um desses objetivos, o personagem alcançará um marco de sua história. Isso é legal por si só, claro. Mas, se sistematizarmos esses objetivos em regras, podemos fazer com que completá-los se torne algo central da campanha. A seguir está uma regra opcional para isso.

Regra opcional: Objetivos heroicos

Com esta regra opcional, você pode escolher um objetivo heroico para seu personagem. Ascender ao trono do reino, vingar a morte de seu mestre, tornar-se o líder de uma guilda de ladrões ou qualquer outra coisa igualmente grandiosa. Como o nome diz, um objetivo heroico precisa ser algo grandioso. Em termos de jogo, algo que exija várias aventuras para ser concluído. Ser sagrado cavaleiro não é um objetivo heroico. Se tornar o Alto Comandante da Ordem da Luz, sim! De forma similar, matar o chefe de uma gangue não é um objetivo heroico. Livrar todas as estradas de Deheon de bandidos, sim!

Você pode escolher seu objetivo durante a construção do personagem, mas isso não é obrigatório. Se quiser, pode começar sem um objetivo específico e esperar algumas aventuras para defini-lo. Isso pode ser uma boa opção, pois permite que você entenda um pouco da temática da campanha e, consequentemente, escolha um objetivo mais alinhado com os possíveis rumos das aventuras. Da mesma forma, mesmo que esta regra esteja em uso, você não é obrigado a ter um objetivo. Não há nada de errado com heróis errantes que vagam por aí em busca de fazer o bem... Porém, ter um objetivo dá a você mais chances de se envolver com — e até definir — a história da campanha.

Em termos de jogo, um personagem com um objetivo heroico recebe certos benefícios quando se aproxima de seu objetivo e sofre penalidades quando se afasta dele (veja abaixo). Personagem sem objetivos, por outro lado, não têm nada a perder ou a ganhar, o que equilibra as coisas.

Benefícios de objetivo

No início de qualquer cena *diretamente* relacionada a seu objetivo, você recebe 1d6 pontos de mana (em *Tormenta20*). Em outros sistemas, o mestre deve escolher um benefício relevante, que efetivamente ajude o personagem, mas que não seja tão forte a ponto de tirar qualquer desafio da cena. Por exemplo, 1 ponto de ação em *Tormenta RPG*, 1 PE em *3D&T* etc. Esse benefício representa o impulso dado pela motivação em alcançar aquilo que você busca.

CAVERNA DO SABER

Você só pode ganhar o benefício de objetivo uma vez por aventura, mesmo que a aventura tenha mais de uma cena relacionada a seu objetivo. Você pode escolher *não* ganhar o benefício em uma cena se achar que a aventura terá outra cena relacionada ao seu destino mais tarde e que seja mais importante ou desafiadora. Ao fim da cena, o benefício termina (quaisquer pontos não usados desaparecem).

O que exatamente determina uma cena diretamente relacionada a seu objetivo fica a critério do mestre. Um jeito fácil de definir isso é: ao término da cena, seu personagem estará mais perto da conclusão de seu objetivo do que antes do início dela? Se a resposta for sim, então a cena ativa o benefício. Caso contrário, não.

Por exemplo, se o seu objetivo é prender um vilão, e você está lutando contra um capanga desse vilão que sabe onde ele está escondido, então a cena é ligada ao seu objetivo. Afinal, ao vencer o capanga, você poderá interrogá-lo para descobrir onde o vilão está. Se em vez disso estiver lutando contra monstros aleatórios, a cena não estará ligada ao seu objetivo. Um jogador malandro pode dizer que seu personagem precisa estar vivo para atingir seu objetivo, mas esse argumento não procede. Se o personagem for atacado por um monstro aleatório e matar o monstro, não estará mais perto de concluir seu objetivo do que estava *antes* de ser atacado.

Penalidades de objetivo

A vida de quem tem um objetivo não é só feita de alegrias. Se ao término de uma cena você estiver mais *longe* de seu objetivo do que estava antes do início dela, sofre uma penalidade de –2 em todos os testes até o fim da aventura. Isso representa a frustração de se afastar daquilo que busca. Por exemplo, se você tem uma pista de que o vilão está escondido no deserto ao sul, mas precisa, por qualquer motivo, viajar para as montanhas do norte, você sofre a penalidade. Se o seu objetivo é se tornar rei e você é derrotado em uma batalha que lhe traria poder político, você sofre a penalidade.

O mestre deve dosar a frequência de cenas ligadas aos objetivos de um personagem. Nem toda aventura precisa ter cenas assim! De fato, se todas as aventuras forem ligadas ao objetivo de um personagem, a campanha acabará girando em torno dele. Isso fará com que ele se torne o protagonista da história, em detrimento dos outros personagens. Uma boa média é que, de cada duas ou três aventuras, uma tenha uma cena diretamente relacionada ao objetivo de um personagem.

Concluindo seu objetivo

Se você completar seu objetivo, recebe um benefício maior e permanente. Em *Tormenta20*, o benefício padrão é +1 ponto em um atributo básico à sua escolha. Em outros sistemas, o mestre deve escolher algo tão relevante quanto. A partir desse ponto, você não possui mais um objetivo. Não recebe mais benefícios em cenas ligadas a ele, mas também não fica mais sujeito a penalidades por se afastar dele. Você pode continuar se aventurando pelo bem comum, se aposentar (e construir outro personagem) ou escolher outro objetivo. Novos objetivos devem ser aprovados pelo mestre, e no geral um mesmo personagem não deve ter mais do que dois ou três objetivos heroicos ao longo de toda carreira.

Objetivos específicos

Em vez dos benefícios e penalidades gerais descritos acima, o mestre pode usar mecânicas específicas para tipos de objetivos diferentes. A seguir estão alguns exemplos de tipos de objetivos com suas mecânicas específicas. Usando esses

exemplos como parâmetros, o jogador pode criar objetivos personalizados, mas apenas com aprovação do mestre.

Benefício. Você recebe este benefício em cenas diretamente ligadas ao seu objetivo (mas apenas uma vez por aventura).

Penalidade. Você sofre esta penalidade se, ao término de uma cena, você estiver mais longe de seu objetivo do que estava no início dela. A penalidade dura até o fim da aventura.

Conclusão. Se alcançar seu objetivo, você recebe este benefício. Ele é permanente.

Ascensão

Você quer ascender socialmente e conquistar uma posição de destaque, como a de conselheiro, nobre, líder de guilda ou mesmo regente. Você é movido pela ambição — não é o mais nobre dos sentimentos, mas, se é para alguém estar no topo, que seja você.

Benefício. +1d6 em testes de Carisma, perícias baseadas em Carisma e CD de habilidades baseadas em Carisma.

Penalidade. Seu total de pontos de mana é reduzido em 1d6.

Conclusão. +2 em Carisma.

Descoberta

Você quer aprender um conhecimento específico, criar uma teoria ou desvendar um mistério. Para se qualificar como um objetivo heroico, precisa ser algo grandioso, equivalente a descobrir uma fraqueza da Tormenta, em Arton, ou a cura do câncer, na Terra.

Benefício. +1d6 em testes de perícia, exceto ataques.

Penalidade. –2 em testes de perícia até o fim da aventura.

Conclusão. +2 em Inteligência.

Libertação

Você quer salvar, resgatar ou ajudar uma pessoa, grupo de pessoas ou mesmo um povo inteiro. Isso pode ser tanto uma libertação literal (salvar prisioneiros ou escravos) quanto figurativa (por exemplo, tirar os goblins da Favela de Valkaria e dar a eles um lar mais digno).

Benefício. +1d6 na classe de armadura e testes de resistência.

Penalidade. –2 em testes de ataque até o fim da aventura.

Conclusão. +2 na CA e testes de resistência.

Riqueza

Você quer dinheiro, pura e simplesmente. Não é o mesmo que ascensão social, pois você não envolve o reconhecimento das pessoas. Você não é necessariamente movido por cobiça — talvez queira o dinheiro por motivos nobres, como para ajudar alguém ou pagar uma dívida. Quanto exatamente fica a critério da campanha e do mestre, mas para ser considerado um objetivo heroico precisa ser uma quantia muito alta.

Benefício. Todos os custos em PM que você paga são reduzidos em 1 (mínimo 1).

Penalidade. Todos os custos em PM que você paga aumentam em 1.

Conclusão. Escolha uma habilidade com custo em PM (pode ser uma magia). O custo em PM para usá-la é reduzido à metade (mínimo 1).

Vingança

Você quer matar uma pessoa ou monstro que lhe fez um grande mal. Um vilão que matou seu mestre, um monstro que devorou sua família etc. Você é movido pela sede de sangue — não é exatamente "heroico", mas, ei, alguém precisa fazer o que precisa ser feito.

Benefício. +1d6 em rolagens de dano.

Penalidade. –2 em testes de resistência até o final da aventura.

Conclusão. +2 em rolagens de dano.

• • • • • • • • • • •

Aqui na *Dragão Brasil*, estamos tentando descobrir qual benefício permanente ganhamos por ter alcançado a edição 150. Cogitamos +2 fios de cabelos brancos ou +1d6 noites sem dormir. Mas, pelo visto, foi "apenas" mais alguns anos trabalhando com aquilo que amamos e em contato com a melhor comunidade de leitores do mundo.

Até a edição 200! (Na verdade, até a edição 151, não é como se eu fosse tirar férias de quatro anos...)

GUILHERME DEI SVALDI

QUAL É A AVENTURA DE HOJE?

AGORA VOCÊ ENCONTRA LIVROS DAS EDITORAS NEW ORDER E RETROPUNK NO SITE DA JAMBÔ

WWW.JAMBOEDITORA.COM.BR

Atmosfera
de
Sangue
por Karen Soarele
arte por Ricardo Mango

Foi-se o tempo em que o alarme da Synergy soava no mesmo ritmo da luz piscante. A nave emitia todos os alertas. A boa notícia era que ainda funcionavam. A má, que um visitante acoplava ao mesmo tempo em que penetravam uma chuva de meteoros.

— Que bósons você faz aqui? — Esbravejou a Capitã Evlyn ao escutar a escotilha abrir às suas costas. Porém, não se virou. Continuou apertando botões e revirando as alavancas da nave, às vezes mais de uma vez até que funcionassem, enquanto Briyanna adentrou a cabine de comando.

— É bom ver você também — respondeu a recém-chegada, usando o peso do corpo inteiro para fechar a escotilha do duto de acoplagem. — Vim fazer o mesmo que todas as outras vezes. Convencer você a voltar para casa.

— Está desperdiçando seu tempo e o meu. Tenho minha própria vida agora. Não quero saber do planeta dele!

Briyanna deu alguns passos para perto, tomando o cuidado de levantar a barra do vestido e desviar das poças de graxa.

— Eu sei que você gosta dessa nave, mas ficar enfurnada aqui, sozinha para sempre... isso não é vida. Evlyn, esqueça o que passou — deu mais alguns passos — o Planeta Wayn é seu.

A capitã socou o painel da nave com os punhos. Briyanna ignorou. Continuou falando:

— Alguns sem-planeta invadiram. Construíram uma colônia. Você precisa expulsá-los enquanto ainda é possível.

O primeiro meteoro passou ao largo. Devido à distância e às proporções colossais, parecia transitar lentamente, perfazendo um passeio tranquilo pelo cosmos infinito.

Mera ilusão.

Evlyn conhecia a física por trás das chuvas de meteoros, e Briyanna também. Os rochedos não passeavam. Eles sucumbiam. Deixavam a liberdade do espaço sideral para se tornarem vítimas da gravidade de um corpo celeste maior. Rumavam para a destruição iminente no Planeta Zyox.

De crosta rochosa e atmosfera azulada, Zyox era um planeta habitável. Nem quente nem frio, orbitava uma anã vermelha à distância ideal. Muitos o consideravam um paraíso. Para Evlyn, no entanto, era a incorporação do inferno. E a presença inesperada da chuva de meteoros apenas confirmava suas convicções. Apesar de parecerem lentos, ela sabia: caíam a milhares de quilômetros por hora. Uma colisão seria fatal.

A capitã desligou o alarme, largou os controles da Synergy e respirou fundo. Pôs-se a contemplar, com súbita indiferença, o aglomerado de rochas celestiais.

— Calada — disse, abandonando qualquer sinal de rispidez. — Não quero saber do Planeta Wayn. Não quero lembrar.

Briyanna se aproximou e tocou-lhe as costas.

— Se isso é verdade, então o que faz aqui?

Zyox. Há duas décadas vinha se regenerando sob custódia da Confederação Intergalática. Os mares já recobravam a coloração azul. As florestas se alastravam a ponto do verde ser visível até mesmo a um observador em órbita. O planeta inteiro havia sido declarado área de preservação ambiental, e a determinação surtia efeito. Nem parecia ter sido devastado pela guerra entre terráqueos e vitrilianos vinte anos antes.

Mas a recuperação do ecossistema de Zyox não interessava a Evlyn. Ao contrário das demais viúvas, não queria se envolver com a causa. Não que-

ria lembrar do acontecido. Então, o que a levava a retornar àquele antigo campo de batalha ano após ano? A verdade a enfurecia e envergonhava na mesma medida.

Em vez de responder, a capitã apertou um pequeno botão cinzento.

Primeiro, o alto-falante engasgou. Depois, em meio aos chiados provocados pela obsolescência do equipamento, executou uma gravação antiga. A voz masculina conhecida por ambas fez-se ouvir das caixas de som:

"Espero que me perdoe, não pude dizer adeus. Fiquei tão feliz de poder ver a mulher da minha vida no último de meus dias, que preferi preservar o momento. Também não quis dizer na hora, mas..."

Briyanna estapeou o botão, interrompendo a gravação pela metade. Sua face gentil se converteu em desprezo.

— Coitada da minha irmãzinha! Traída pelo marido morto.

Fez uma pausa dramática, e então continuou:

— Evlyn, pare de se martirizar! Aceite de uma vez o planeta que ganhou de casamento e toque a vida em frente! Ele não vai voltar dos mortos para pedir desculpas! O mínimo que você merece é viver em paz.

Evlyn olhou para a irmã pela primeira vez.

— Precisamos evacuar a nave — disse, indicando os rochedos além.

— É só uma chuva de meteoros! Ligue as manobras automáticas — Briyanna deu de ombros. — Se precisar, posso desacoplar a minha nave.

— Olhe bem, Briyanna. Não é uma simples chuva de meteoros. Estamos diante de uma chuva eletrostática.

Briyanna pareceu enxergar os meteoros pela primeira vez desde que entrara na nave. Os olhos ficaram arregalados. Sua face empalideceu. Ela

abandonou a conversa. Largou as costas da irmã e colou as mãos e o rosto no vidro frontal da nave. Observou um meteoro colidir com o outro, e a vista que tinham da Nebulosa da Águia ficou encoberta de estilhaços e poeira. Mais do que isso, foi ofuscada pela descarga elétrica que ligou as rochas colossais por um breve momento, espalhando faíscas de energia eletrostática pelo cosmos.

— Mas isso é só uma teoria... — balbuciou.

— A teoria virando prática diante dos seus olhos!

Evlyn agarrou o braço da irmã e a afastou do painel frontal. Não sentiu resistência. Continuou a afastá-la. Porém, em vez de levá-la de volta por onde havia chegado, arrastou-a pela cabine de comando até uma das capsulas de evacuação. Enfiou-a lá dentro.

— Minha nave... — Bryianna apenas protestou quando Evlyn já fechava a escotilha.

— Novinha em folha, né? — respondeu. — Já pode dar adeus.

Bryanna ainda disse:

— Você vem em seguida?

Evlyn terminou de selar a escotilha, acionou o botão de ejeção e sentiu um tranco para a frente no momento em que a capsula foi disparada para trás. Não havia um visor que a permitisse assistir ao distanciamento, mas confiou nos mostradores da nave. A capsula escaparia à chuva eletrostática em segurança.

A capitã forçou um sorriso de escárnio.

— Abandonar a Synergy? Até parece.

Voltou para o banco de capitã. Ignorou o manche, pois era inútil tentar retomar o controle da nave àquela altura, mas ocupou-se de digitar uma

mensagem no velho computador. Um pedido de socorro, destinado a qualquer astronave que transitasse nas imediações daquele sistema solar abandonado. Alguém haveria de receber. Alguma alma errante deveria passar por ali por qualquer motivo e poderia resgatar sua irmã. Era seu último desejo e sua única esperança. Afinal, Evlyn era a culpada por Bryianna estar ali.

Disparada a mensagem, esticou os pés em cima do painel de controle e cruzou os braços atrás da cabeça. Pôs-se a assistir ao movimento dos rochedos sob a crescente gravidade. Os relâmpagos multicoloridos eram belos, afinal. Cogitou buscar algo para beber, mas teve início uma turbulência.

Esperou pela colisão que daria fim ao sofrimento de toda uma vida. A turbulência aumentou mais e mais, derrubou ferramentas que estavam sobre o painel, espalhou-as pelos corredores. Colocou o cinto de segurança, em uma atitude que beirava o ridículo. Um som estridente indicou que perdiam a acoplagem. As duas naves se separaram. No processo, a Synergy começou a girar no próprio eixo. Evlyn tentou reparar o equilíbrio, mas os motores não respondiam. Esperou pela colisão.

Mas a colisão não veio.

Em vez disso, a nave se embrenhou mais e mais na nuvem de meteoros. Era mais densa no centro, com menos espaço entre um e outro rochedo. A nave escorria por entre eles como o fluxo de um rio, e Evlyn concentrou-se em admirar o percurso. E o que viu, em meio ao caos, aos giros e à turbulência, por muito tempo se manteria como um mistério para a ciência.

Mais à frente, descortinou-se uma tempestade de relâmpagos mais constante do que os raios ocasionais que observara no início. Dois feixes de descargas elétricas recurvas ligavam um meteoro a outro de forma permanente. A luz emitida se mostrava quase como matéria sólida, e deixava uma fenda aberta no meio. A capitã apurou os olhos.

Com um novo solavanco, a Synergy foi atraída naquela direção. Mais rápido e mais rápido, e Evlyn se agarrou ao assento. A nave trepidava com a velocidade, as luzes oscilavam. Por um momento, tudo o que havia eram os relâmpagos incessantes, girando de maneira confusa. Estavam por todos os lados. A nave penetrou o portal como uma pedra vencendo a tensão superficial da água. Esticou sua realidade para o outro lado, antes de estourar a barreira. O sistema da nave pifou. O barulho foi ensurdecedor.

Até que tudo escureceu.

* * *

Quando Evlyn abriu os olhos, as luzes de emergência piscavam, mas o alarme sonoro já não funcionava mais. Um pedaço do teto havia cedido. Os destroços flutuavam ao seu lado, e ela demorou a entender o porquê: a gravidade artificial estava inoperante. Não havia em cima ou embaixo. A nave girava lentamente, mergulhada em um silêncio quase perturbador.

Pelo vidro frontal, não se via qualquer meteoro. Haviam desaparecido, deixando apenas a visão do infinito estrelado que formava a Nebulosa da Águia. Pouco a pouco, o raciocínio de Evlyn foi despertando, buscando encontrar o sentido em tudo aquilo. Relâmpagos... Meteoros... Ela pulou na cadeira, totalmente desperta. Pressionou certos botões, e a nave respondeu. Milagrosamente, a Synergy havia resistido. Porém, faíscas já recobriam a blindagem. Estava caindo no planeta. Evlyn precisava retomar o controle.

Do contrário, teria o mesmo destino dos meteoros: seria desintegrada na reentrada da atmosfera.

O manche funcionava, a Synergy estava de volta. Evlyn beijou o console ao perceber. Com uma manobra arriscada, virou a nave de forma a diminuir a velocidade da queda. Ativou os motores, lutou contra a gravidade. Sentiu o tranco ao atingir as camadas mais densas da atmosfera. Resistiu. Viu a combustão acontecer lá fora. Suplicou para que a fuselagem aguentasse.

Viu o solo rochoso do Planeta Zyox se aproximar a uma velocidade incrível, ao mesmo tempo em que o combustível da Synergy se exauria. Conduziu a nave instável até um terreno plano, tentou um pouso de emergência. A estrutura bateu no chão duas vezes. Sulcou o solo cinzento, deixou um rastro de destroços metálicos. Com um choro estridente, bateu uma última vez. Estava prestes a despedaçar, mas deslizou o último trecho.

Quando a Synergy enfim parou, uma nuvem de poeira a encobriu. A capitã continuou agarrada ao manche, sem enxergar o mundo lá fora. O suor vencia as sobrancelhas e escorria para os olhos. Os pulmões exigentes mobilizavam o corpo inteiro na violenta tarefa de inflar e esvaziar. O ar arranhava a garganta.

Passou um longo tempo parada, apenas tentando assimilar o ocorrido. Havia caído em um planeta inabitado. Todas as instalações humanas haviam sido destruídas, e a flora há muito intocada dominava a superfície. Mas havia esperança. Era preciso se acalmar. Tudo o que tinha que fazer era sobreviver até que alguém viesse socorrê-la.

A poeira começou a invadir a nave pelas fissuras abertas. Evlyn tossiu. Arrancou o cinto de segurança. Seus joelhos falharam e ela tropeçou nos

próprios pés. A posição oblíqua em que a Synergy havia parado fez com que a capitã escorregasse pelo piso até esbarrar em uma das paredes. Tateou. Prosseguiu. A escotilha estava emperrada. Forçou-a. Imóvel. Agarrou um pedaço de ferro. Arrombou-a.

Saiu correndo para o ar puro do Planeta Zyox, há duas décadas preservado. Buscou por suas árvores verdes, seu céu azul. O paraíso por muitos sonhado.

Porém, depois que deixou para trás a nuvem de poeira, o mundo continuou tingido de um marrom acinzentado que em nada condizia com a vivacidade do planeta.

Estacou. Olhou ao redor. Solo argiloso. Horizonte descampado. As poucas árvores não passavam de troncos sem folhas e sem vida. O céu enevoado refletia a crueza da terra. O cheiro de podridão estava em todos os lugares. O ar pesado não satisfazia os anseios dos pulmões.

Havia cadáveres.

Por todos os lugares.

Muitos haviam sido esmigalhados pela passagem da Synergy. Todos, até os mais distantes, estavam de alguma forma mutilados.

— Parada!

A capitã obedeceu. Não era uma ordem difícil. Ergueu as mãos lentamente, rendendo-se à voz às suas costas.

— Quem é você? — Demandou a voz. O capacete de policarbonato equipado com alto-falante e tradutor universal distorcia o timbre. Impossível saber se era terráqueo ou vitriliano. Porém, o inconfundível tom militar sugeria que estava armado.

— Capitã — ela pigarreou para limpar a garganta — Capitã Evlyn, do Planeta Terra. Fui obrigada a fazer um pouso de emergência com a nave Synergy. Preciso contatar uma nave de resgate da Confederação.

A voz emudeceu.

Evlyn ouviu um resfolegar, como se seu captor hesitasse por um momento. Porém, quando voltou a falar, manteve o tom marcial.

— Sobrenome?

Ela suspirou antes de responder.

— Capitã Evlyn Wayn. Terráquea.

A voz concluiu, lentamente:

— Você está sob minha custódia. Andando.

* * *

Caminharam por horas. Atravessaram o campo de batalha. Nenhum sinal de vida, apenas cadáveres e podridão. Terráqueos, com suas armaduras de titânio preenchidas de carne em decomposição. Vitrilianos, com suas escamas já sem brilho recobrindo corpos ressequidos. O vento soprava de quando em quando, carregando poeira e fedor.

A capitã quis perguntar se aquele era um foco de revolta, ou se o planeta voltava a ser disputado. Porém, a resposta era evidente. As armas espalhadas não indicavam uma simples rebelião. Aquele era equipamento de guerra. Exércitos com números de guerra. Extermínio em proporções de guerra. Os vitrilianos os haviam enganado com suas promessas de paz, e agora a guerra voltava a assombrar os mundos civilizados. Voltava a extinguir os menos evoluídos.

Além da obviedade da pergunta, calou-se por autoproteção. Suas chances de sobrevivência aumentariam se fingisse ignorância.

Caminharam até uma instalação terráquea. A torre principal havia se partido, e a antena parabólica jazia, toneladas de aço tombado no solo. Tiveram que contorná-la. A única antena de pé era a secundária, de curto alcance. Não haveria como contatar o resgate a partir dali.

Evitaram a porta principal. Entraram pelas ruínas de uma parede. Lá dentro, restos de tecnologia antiga. Mais poeira. O vento invadia pelas fendas e escombros, como se a base não tivesse qualquer proteção contra as intempéries. Ninguém.

— Vire-se.

Evitando movimentos bruscos, a capitã obedeceu. Ficou frente a frente com seu captor. Era um homem terráqueo. Apesar de desgastada, sua armadura de infantaria continuava inteira. O capacete, por outro lado, havia sido substituído por um da marinha, o que fazia com que destoasse do conjunto. Apontava para ela um rifle de plasma de três gerações atrás. Se ainda funcionava, Evlyn não queria descobrir. Seu traje de capitã era igualmente antiquado, mas nem mesmo os mais modernos suportariam um disparo à queima-roupa.

— Limpe-se.

A ordem foi recebida com surpresa. O terráqueo indicou um pano largado sobre uma bancada. Evlyn pegou-o. Esfregou contra o rosto. Só então percebeu a grossa camada de sujeira grudada em seu suor. Poeira, cinzas, sangue já seco. Esfregou mais. Limpou o rosto, as mãos e o que foi possível do cabelo. Bateu a roupa com o pano já emporcalhado. Aos seus

pés, formou-se um círculo de pó.

Quando ela voltou a encarar o terráqueo, ele hesitou mais uma vez. Então, deitou o rifle de lado. Aproximou-se. Pressionou as travas do capacete. Removeu-o.

Então, diante de seus olhos, Evlyn viu surgir a figura de um fantasma. A imagem que sempre a assombrava. Que há muito buscava esquecer.

— Elyott?

Elyott Wayn, o homem que a enganara. Que se casara com ela, mas deixara suas últimas palavras de amor para outra mulher. O homem que, após iludi-la e traí-la, fora transformado em herói pelo simples fato de ter morrido.

O homem que, apesar de tudo, ela nunca conseguiu deixar de amar.

E o filho da puta estava vivo.

Evlyn lhe deu um tapa. Ele continuou a olhá-la. Ela deu outro tapa, mais forte. Não conseguiu segurar as lágrimas. Ele também não. Beijaram-se.

— O que... O que está acontecendo aqui? — perguntou ela. — Tudo de novo!

— Não — ele respondeu. — Tudo pela primeira vez.

— Diga o que eu preciso saber!

Elyott afastou-se do abraço dela. Encarou-a com sofrimento.

— Tínhamos os vitrilianos nas nossas mãos! Era só questão de tempo até que fossem exterminados. Mas nós demoramos demais. Eles aproveitaram. Executaram uma retirada primorosa. Deixaram para trás sua arma biológica mais letal: a atmosfera de sangue.

Evlyn olhou por uma das falhas nas paredes que dava para o morticínio lá fora.

— Isso é anterior. Um campo de batalha comum — explicou ele. — A atmosfera de sangue tem funcionamento diferente. Ela não deixa nenhum cadáver, pois dissolve os corpos até o nível celular. Deixa um único rastro, que dá nome à arma, uma nuvem dispersa de matéria orgânica. Vermelho-sangue. Vermelho-carne. Já estive envolto nos restos de meus companheiros. Respirei seu substrato. Senti o cheiro ferroso. E não importa quão módico ou numeroso seja o exército, ela sempre vem ao alvorecer e extermina metade da população. Ontem éramos dois. Hoje sou o único que resta.

O ódio que Evlyn sentia se dissipou como se tivesse sido alvo da arma biológica. Ela se adiantou até Elyott e tocou-o no ombro.

— Plano de fuga?

Ele deu um sorriso triste.

— Temos uma cápsula de emergência, mas falta uma peça.

— Deixe-me ver!

Elyott mostrou-lhe. Era obsoleta e estava coberta de poeira. Porém, ao contrário de todo o resto da base, permanecia em ótimo estado. Parecia nova.

— Mas o gerador foi destruído — explicou ele. — Não tenho como alimentar o propulsor com energia suficiente para escapar da gravidade de Zyox.

A capitã avaliou o propulsor. Era um tubo de disparo simples, semelhante a um canhão. A potência e a trajetória já estavam ajustadas para colocar a cápsula em órbita no planeta, faltava apenas a fonte de energia.

— Tenho uma bateria nuclear aqui comigo — disse ela, revirando o bolso principal de seu cinto de ferramentas.

Para espanto de Elyott, ela sacou um cilindro metálico que cabia na palma da mão.

— Isso é uma bateria nuclear? Desse tamanho?

— Nem parece que antigamente a gente tinha que carregar de caminhão, não é mesmo? — a capitã mediu o espaço disponível no propulsor e calculou os ajustes que teria que fazer. — Preciso de uma chave inglesa e dois cabos.

Não importava se a Batalha por Zyox se repetia, ou se estava acontecendo pela primeira vez. Agora eles estavam juntos. O final seria diferente. Elyott trouxe as ferramentas. Evlyn pôs-se a trabalhar.

A noite caiu enquanto adaptavam o equipamento. Lá fora, duas luas iluminavam o campo de batalha abandonado. Lá dentro, uma lanterna de lítio oferecia sua parca luz. Assim que a capitã conectou o segundo cabo à bateria, um pequeno visor piscou no propulsor e indicou que a carga estava em 1%. A capitã conferiu seu relógio. Esperou a carga mudar para 2%.

— Quanto tempo até a atmosfera de sangue?

Elyott analisou a posição das luas no céu.

— Cinco horas.

Sentada no chão, ela suspirou e permitiu-se encostar na parede.

— Três horas até o propulsor carregar.

Os dois se olharam. Riram. Um riso cansado e monotônico, de corpos exaustos que aos poucos eram preenchidos de alívio.

— Vamos conseguir — disse ela.

Ele fechou os olhos e sorriu. Então voltou a abri-los. Desencostou da parede. Aproximou-se.

— Eu tinha certeza de que você ia dar um jeito. Minha sabichona.

O riso aflorou dos lábios de Evlyn com espontaneidade pela primeira vez em duas décadas. Já não se lembrava mais da sensação de ser chamada pelo apelido, que sempre fora ao mesmo tempo carinhoso e provocativo. Agora, também nostálgico.

Não precisou dizer a Elyott que o amava. Que sentia sua falta. Que nunca havia superado a perda. Ele já sabia de tudo. Beijou-a. Seu abraço era quente e carinhoso, como se não houvesse passado nem um dia sequer desde sua última noite no Planeta Wayn, quando o chamado às armas os havia separado.

Logo não havia mais nada entre eles. Nem a armadura de soldado, nem os trajes de capitã. Nem a guerra, nem a distância, nem o tempo. Eram apenas um homem e uma mulher, unidos da forma mais íntima como duas pessoas são capazes de se unir.

Beijaram-se mais e mais. Por todo o corpo. Carícias que iam além do mundo físico e atingiam o âmago do ser. Paixão que apenas era possível com uma única pessoa. A pessoa certa.

Ao fim, abraçaram-se, enquanto a respiração de ambos aos poucos voltava ao ritmo normal. A bateria marcava 84%.

— Temos que começar a nos preparar — disse Evlyn, deitada em meios às próprias roupas.

— Sim, espere aqui um pouquinho.

Ele saiu. Ela se deitou de bruços, com um sorriso tranquilo no rosto. Fechou os olhos. Ouviu os passos se distanciarem. Riu com o som de um homem urinando. Há muito não escutava aquilo. O bom humor fez com que se levantasse e se vestisse. Conferiu mais uma vez o equipamento. O

propulsor já estava em 87%, enquanto a bateria nuclear não havia usado nem um décimo de sua capacidade. A diferença de tecnologia era gritante.

Elyott voltou em seguida, parou atrás dela e conferiu junto o equipamento. Estava tudo em ordem. Iria funcionar.

— Você é uma mulher incrível, nunca se esqueça disso.

Antes que Evlyn pudesse reagir, sentiu um pano pressionado contra sua boca e nariz. O cheiro forte de clorofórmio invadiu-lhe as vias respiratórias. Desmaiou. Nem mesmo teve a chance de erguer as mãos e lutar contra os braços musculosos de Elyott.

* * *

Acordou com um espasmo. Tentou revidar, mas era tarde demais. Estava sozinha.

O cinto de segurança prendia-lhe os ombros e a cintura contra o leito estofado. Ao redor, cabos e alavancas do maquinário antiquado. Estava dentro da cápsula de fuga. Esticou as pontas dos dedos e tocou o vidro. Do outro lado da camada de sílica transparente, o Planeta Zyox flutuava no vácuo.

Porém, suas florestas haviam desaparecido e os mares estavam pardacentos. Nada de verde ou azul naquilo que deveria ser uma reserva ecológica. Apenas cinza. Marrom. Nuvens crespas espalhavam imundície. O planeta inteiro parecia morto.

E, na linha onde a noite dava lugar ao alvorecer, em vez da luz clara da estrela mais próxima, o que se via era uma faixa de vermelho. Cor do

sangue e da carne dos terráqueos. O espargir do último sopro de vida, ao se encontrar com seus companheiros na atmosfera maldita.

Evlyn berrou o nome dele. Berrou palavrões. Berrou palavras incompreensíveis. Esmurrou tudo o que seus braços alcançavam. Chorou.

Quando as lágrimas secaram, ela esperou.

Sem mais nada a ser feito, assistiu ao balé do astro em torno de si mesmo, às luas que o cercavam, à estrela distante. Esperou, nem ela sabia pelo quê. A cápsula manteve-se em sua infinita queda ao redor do planeta, sempre errando-o. Flutuando. Fazendo nada.

Perdeu as contas de quantos comprimidos de energia consumiu para manter o funcionamento de seu organismo. Perdeu a noção do tempo. Concluiu que, depois de tudo, não havia muito mais o que pudesse perder.

Até que uma megalonave da antiga Terceira Regência Terráquea se materializou próximo a Zyox, vinda de um salto espacial. Detectaram a cápsula de fuga ocupando a mesma órbita. Resgataram-na.

Evlyn foi interrogada por um sargento. Depois, por um tenente. Então, pelo capitão. Nenhum deles chegou a uma conclusão sobre seu relato, e o caso foi escalando a cadeia de comando. Foi quando estava diante do Almirante Estelar Benjamin Grant, que ela suspirou e questionou:

— Em que ano estamos, Almirante?

Benjamin Grant, o maior estrategista da marinha espacial terráquea que já havia existido. Responsável pelo desmantelamento das forças vitrilianas e pelo subsequente período de paz que permitiria a criação da Confederação Intergalática. Benjamin Grant, o maior herói de todos os tempos.

Benjamin Grant, uma vítima de betelgeusia, que morreria pouco depois

do fim da guerra, sem ver os avanços sociais e diplomáticos que surgiriam fruto de seu trabalho.

O Almirante Estelar lhe informou a data, e as suspeitas de Evlyn se confirmaram. De alguma forma, a chuva eletrostática a havia enviado vinte anos no passado. Encontrara Elyott em seu último dia de vida. Fora incapaz de salvá-lo.

— Capitã Evlyn Wayn — disse o Almirante, enquanto dedilhava um dispositivo com tela portátil. — Aqui diz que você tem dezoito anos e é recém-casada. Pelo que pudemos observar de Zyox, seu status mudará para viúva assim que a equipe de superfície retornar com o relatório.

— Não desçam em Zyox! — a capitã se alarmou. — Não desembarquem, o alvorecer é letal!

— Não se preocupe, agora compreendemos a ameaça da atmosfera de sangue. Será o último relatório antes de interditar o planeta para sempre.

Evlyn se acalmou. Então era assim que um planeta inteiro se tornava área de preservação. Zyox não era uma reserva. Era um cofre. Tinha como objetivo guardar uma arma de destruição em massa.

— Agora, algo me intriga... — o Almirante deitou de lado o dispositivo e encarou-a. — Se me permite a indiscrição, você não me parece uma mulher de dezoito anos.

Ela fechou os olhos, exausta.

— Tenho trinta e oito.

Ele assentiu por um longo momento.

— Já entendi o que houve aqui, apesar de não caber a mim explicar o fenômeno. Você deve procurar a Universidade de Canopus assim que possível e colocar seu caso em estudo — disse ele, em postura rígida. Em seguida, porém, retirou o quepe de líder da marinha espacial e abaixou o tom. — Entendo também o quanto já sofreu. Essa guerra levou o que há de melhor em todos nós. Perdemos bons homens aqui em Zyox. Perdemos bons homens na galáxia inteira. Ao menos, o sacrifício deles não foi em vão. Conquistamos a vitória em outros mundos. Teremos um futuro de paz. Você deve saber disso melhor do que eu.

Foi a vez de ela assentir.

— É hora de recuperar as forças — o Almirante prosseguiu. — Providenciarei transporte para você. Vá para casa. Descanse. Irei perturbá-la com perguntas em outra ocasião, não agora.

Ele se levantou. Porém, antes de sair, retirou um disco de gravação de um dos bolsos.

— Essa mensagem está sendo transmitida ininterruptamente, para todas as naves dentro das imediações do planeta. O sinal é fraco, mas as palavras são claras. Acredito que sejam para você.

Saiu deixando o disco sobre a mesa.

* * *

Mais tarde, Evlyn pilotava uma nave oficial com todas as permissões. Cruzou o cosmos com livre passagem, sem se preocupar com postos avançados, fossem eles terráqueos ou vitrilianos. Os terráqueos estavam em festa. Os vitrilianos, em lei marcial.

Carregou o disco no colo por grande parte do percurso. Sabia a mensagem de cor. Havia escutado muitas e muitas vezes, com maior ou menor

intensidade de seu ódio. Agora, no entanto, ela mudava de significado.

Abriu o invólucro. Inseriu o disco no leitor da nave.

Mais clara do que se lembrava, a voz de Elyott irrompeu das caixas de som.

"Espero que me perdoe, não pude dizer adeus. Fiquei tão feliz de poder ver a mulher da minha vida no último de meus dias, que preferi preservar o momento. Também não quis dizer na hora, mas a cápsula comportava apenas uma pessoa. Talvez você me ache um covarde por esconder tantas verdades. Talvez me ache um herói por encarar a morte sem medo. Realmente, não importa. Eu soube que morreria no momento em que pus os olhos em você, e estive satisfeito pelo universo ter sido tão generoso a ponto de me permitir esse último encontro. Você está linda. Não importa se tem vinte, trinta ou quarenta anos, não importa com qual intensidade os infortúnios da vida a tenham machucado, continua linda. Sempre. Dou adeus ao mundo hoje, mas um pedacinho de mim segue com você. Cuide bem dele. Eu te amo. Desde sempre e para sempre."

Evlyn riu enquanto as lágrimas escorriam. Depois de tudo, Elyott continuava lhe incitando ódio. Também continuava incitando amor. Escutou à gravação mais uma vez. Estava tudo igual, mas estava tudo diferente.

Alisou a barriga. Aos trinta e oito anos, ainda não era velha demais para conceber. Riu de novo ao se dar conta de que teria um filho, com certeza. Talvez até mais do que um.

Elyott a havia mandado cuidar bem do pedacinho que ia com ela. Benjamin Grant a havia mandado para casa. E era justamente isso que faria. Iria para o Planeta Wayn sem avisar. Pousaria como invasora. Seria ela a fundar a colônia irregular em seu próprio planeta.

E, quando outros vinte anos se passassem, a capitã retornaria ao Planeta Zyox.

Sabia que era impossível salvar a vida de Elyott. Ela sempre estivera ali, e sempre falhara, inúmeras vezes, em um ciclo interminável. Porém, havia uma vida que ainda poderia ser salva.

Briyanna. A cápsula de fuga dela flutuava nas imediações daquele planeta diabólico em algum momento no futuro. Restava a Evlyn ir buscá-la. Esperaria vinte anos para contar à irmã tudo o que lhe havia acontecido sob as asas da Nebulosa da Águia, mas para Briyanna não se passariam mais do que alguns minutos.

IN COLOR!
GABINETE DE SALADINO
HORROR! TERROR! SUSPENSE!

O Trio Tormenta entrevistando Andrew Bates, autor de *Trinity*

NÚMEROS DE ARREPIAR

Assim como os filmes sobre os quais esta coluna costuma falar, a marca que a Dragão Brasil atinge nesta edição nos traz assombro, mas de uma forma mais positiva do que um maníaco de máscara de hockey ou uma assombração ancestral. A marca de 150 edições!

E, por conta disso, esta coluna é especial. O que vou relatar não é uma história de um jovem incauto entrando em um castelo antigo e despertando uma maldição que ameaça o mundo. É a história de um jovem incauto que adentrou em um mundo estranho e exótico e despertou um monte de coisas mais legais, que se espalharam de forma inesperada e atingiram um tamanho que ele jamais teria imaginado sozinho. Bom, pelo menos metaforicamente, porque não tinha ninguém dormindo lá no passado...

Um bom tempo atrás, comecei a trabalhar com comunicação social (o nome abrangente que inclui jornalismo, assessoria de imprensa, propaganda e marketing), com um trabalho bem simples numa assessoria de imprensa. Ainda cursando a faculdade de Jornalismo, um colega me convidou para um evento de... *Jornada nas Estrelas* (era assim que se chamava *Star Trek* antigamente), promovido pelo fã-clube (do qual meu colega fazia parte). No evento, havia uma mesa de demonstração de RPG, onde os jogadores interpretavam os personagens da série em uma aventura rápida usando *GURPS*.

Eu já tinha ouvido falar de RPG antes, mas tinha confundido com os livros-jogos e ver uma mesa ao vivo foi algo mágico (apesar de ser ficção científica) e o RPG me fascinou ali. Na semana seguinte, comecei a frequentar o mesmo lugar, onde o pessoal se reunía para jogar outros sistemas e cenários. Fui conhecendo várias pessoas e algumas se tornaram meus amigos. Passei a jogar praticamente todo final de semana. Foi nessa época que criei alguns personagens que usaria depois em quadrinhos, contos, histórias e (futuramente) em *Tormenta*.

Quando fomos jogar *AD&D*, eu não estava muito seguro com as regras de magia, então complicadas para mim, e as habilidades diversas dos ladinos e bardos. Para contornar isso (e poder jogar), criei um guerreiro. Na dúvida, era só bater, certo? Foi assim que nasceu Katabrok, o (agora) antigo.

Sempre fui curioso e queria saber mais, sobre o jogo, sobre sistemas, personagens, histórias etc. A *Dragon Magazine*, revista americana dedicada ao *AD&D* e outros sistemas da então TSR (e um tiquinho a outros) era uma leitura preciosa para mim, mesmo os números antigos, e também os livros básicos e aventuras e suplementos e etc. O RPG era algo distante, mas a gente conseguia pegar uma coisa ou outra e era tão legal! Então... o que era distante foi ficando cada vez mais próximo. Jogos em português surgiram e não demorou muito para pipocarem as revistas de RPG. Ou melhor, A revista de RPG: a *Dragão Brasil*.

Ao mesmo tempo que a primeira DB, surgiu também pra mim a oportunidade de trabalhar... numa revista de RPG! No caso a versão brasileira da *Dragon Magazine*, a mesma revista que eu colecionava! A Abril Jovem (uma divisão da Editora Abril) planejava lançar a revista para acompanhar *AD&D*, que seria lançando pela divisão de livros da editora, mas eles tinham um problema: faltava alguém que soubesse o que era *AD&D*. Fui contratado para trabalhar na *Dragon Magazine* brasileira, um período que só pode ser descrito como uma montanha russa projetada por um gnomo insano. Aprendi muito, conheci muita gente incrível incluindo **Marcelo Cassaro**, que na época era o responsável pela *Dragão Brasil*!

Apesar de sermos tecnicamente concorrrentes, não havia nenhuma inimizade entre eu e o Cassaro. Nós erámos pessoas trabalhando praticamente com a mesma coisa, com o mesmo assunto, num mercado pequeno e que dava seus primeiros passos. E quem melhor para entender o que passa um editor de uma revista de RPG que... um editor de uma revista de RPG?

Pouco antes da *Dragon Magazine* brasileira acabar, fui trabalhar na *Dragão Brasil*, com o Cassaro e **J. M. Trevisan**, que anteriormente eu só conhecia de nome (e pelas matérias). Estava formado o Trio Tormenta.

E foi a partir daí que outra coisa distante e mágica do RPG se aproximou de mim, a criação de um mundo, de um cenário próprio. A magia de se criar um mundo, assim como aqueles que eu adorava e nos quais eu jogava. Na verdade, essa oportunidade veio meio que de sopetão, com a edição 50 da DB, uma comemoração especial da revista, com um suplemento descritivo para três sistemas. Era *Tormenta*.

Daí pra frente, foi outra montanha russa, projetada provavelmente pelo mesmo gnomo insano de antes, só que agora ele deveria estar mais insano ainda. Um mundo? Um cenário? O que a gente estava pensando?

E foi uma infinidade de matérias, depois livros, depois quadrinhos, com a inesquecível *Holy Avenger*, onde figuraram personagens meus! Vladislav, o meu mago necromante pseudônimo e semi alter ego, fez parte deste marco dos mangás! E mais livros e livros. *Tormenta* cresceu, se espalhou e quando me dei conta, era o cenário de RPG mais jogado do Brasil. Era impossível ir a um evento e não encontrar gente jogando *Tormenta*. Chegou um momento que eu conhecia pessoas adultas (e grandes, maiores que eu) que chegavam e me diziam que cresceram jogando *Tormenta*!

Números que assustam

Minha ciência da realidade foi posta a prova mais uma vez, quando começamos a fazer as *streams* de *Tormenta*. Quando eu ia imaginar que as pessoas gostariam de ver a gente jogando ao vivo, improvisando e errando e fazendo bobagens? A Guilda do Macaco durou mais de três anos e o final foi algo perto do épico (só não foi épico porque as regras são complicadas e o **Guilherme de Svaldi** é muito muquirana com os pontos de experiência).

Nós não sabíamos o que ia acontecer, não havia um roteiro pré-acordado nem uma instrução de para onde levar a história, nada tão formal assim. A gente só... jogava como achava melhor e mais divertido e mais com a cara de *Tormenta*. Primeiro eu criei um bardo qareem, para mostrar que bardos são legais também, e usar uma raça típica do cenário. Kadeem se tornou um personagem adorável, e o carinho do público com ele me surpreendeu, pois não achava que os espectadores fossem gostar dele tão rápido!

E, como em uma boa campanha de RPG, um azar nos dados (ou sorte nos dados do vilão da história), tirou o jovem Kadeem da história! Claro que eu fiquei triste e chocado na hora, e o Guilherme correu pra conversar comigo depois. Ainda um pouco chocado, resoilvi um novo personagem, arriscando um mago, um professor da Academia Arcana.

Peguei um personagem antigo, criado para ser usado no cenário de *Dragonlance* (da Ordem dos Robes Vermelhos de Lunitari), adaptei sua história para *Tormenta*, deixei ele um pouco mais velho (e com mais níveis) e pronto, lá estava o prof. Aeripharian, com quem terminei a campanha da *Guilda do Macaco* (um feito, considerando que ele é um elfo e elfos não costumam ter finais lá muito felizes no mundo de Arton...).

A Guilda chegou ao final e... nunca imaginei que ia conseguir terminar uma campanha, ainda mais transmitada ao vivo (e depois disponibilizada no Youtube), com consequências que seriam aplicadas no cenário de campanha de milhares jogadores! Caramba, foi a resolução de uma guerra!

E muita gente participou conosco, decidindo também, dando sugestões, ajudando com regras e estratégias e fazendo jogadas virtuais de dados em momentos especiais. Depois, quando os vídeos eram disponibilizados no YouTube, milhares mais assistiam as nossas sessões, que então não eram exatamente nossas, mas deles também. Tanta gente vendo a gente jogar!

E se é pra lembrar de números que me deixam besta até hoje, vamos falar do financiamento coletivo do *Tormenta20*. O Guilherme veio com a ideia de fazer o financiamento, e, inicialmente, fui contra. Para mim, corríamos o risco de passar a imagem de que não estávamos podendo investir, e isso soaria mal entre os fãs. Eu não podia estar mais enganado.

Os fãs entenderam que era uma forma da gente abrir as portas para que eles pudessem participar da festa de comemoração dos vinte anos de *Tormenta*, ajudando a fazer o novo livro com mais conteúdo, com suas sugestões e apoios. Isso levou *Tormenta20* a quebrar recordes, a se tornar o projeto de maior arrecadação em um financiamento coletivo no Brasil, provando não apenas a força do nosso universo ficcional, mas a incrível força dos seus fãs e jogadores. Caramba, foram mais de seis mil pessoas que apoiaram diretamente o projeto, além de todos os outros apoios indiretos, como divulgação, propaganda boca-a-boca, sugestões, divulgação em evento, em sites etc.

O financiamento do *Tormenta20* foi um sucesso tão grande, que chamou a atenção de muita gente fora do mercado de RPG para o hobby, e está abrindo portas para muito mais gente do meio. Ou seja, *Tormenta* está mostrando para o Brasil a força e os números do RPG e o que nós, os jogadores podemos fazer.

Dragão ou fênix?

E é claro que não podemos deixar de falar na própria *Dragão Brasil*.

Quando a revista voltou em um formato inovador, uma revista digital que seria viabilizada por uma financiamento coletivo recorrente, teve gente que estranhou, reclamou e teve até quem não acreditou que fosse durar.

Pois bem, aqui está a Dragão Brasil 150, a edição 39 da versão virtual, ou seja, mais de três anos com a maior revista de RPG do Brasil, sendo entregue (virtualmente) pontualmente no dia do lançamento e (exceto a edição 112) nunca com menos de 100 páginas de conteúdo.

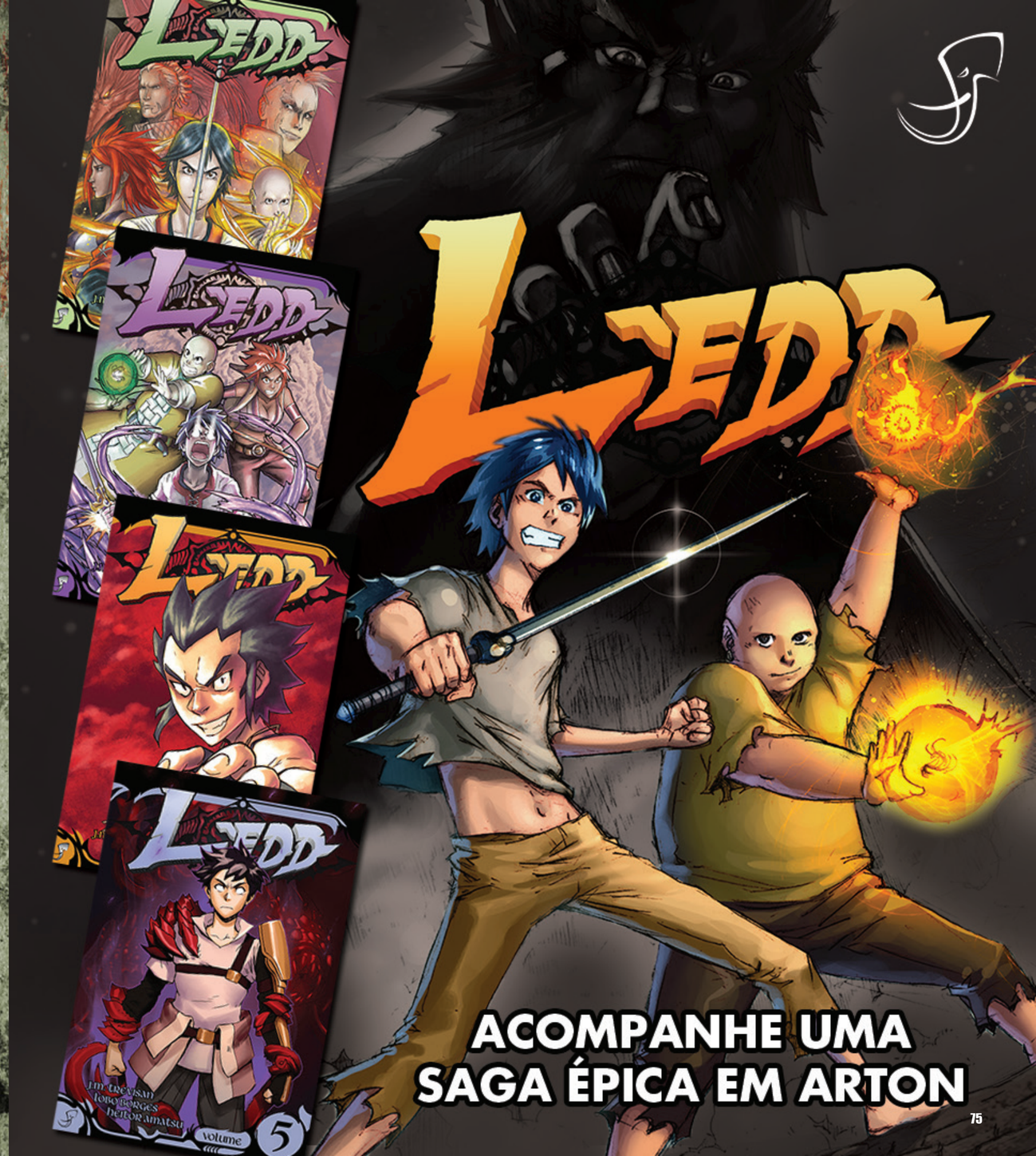
Um novo formato, mais ágil, onde o leitor que apoia a revista paga um valor bem baixo (que não aumentou em três anos) e se preferir, tem a opção de apoios que lhe dão mais conteúdo e até a possibilidade de participar de algumas decisões editoriais. E no presente momento, temos quase dois mil leitores/apoiadores da revista!

Eu sou de Humanas, formado em Jornalismo, mas mesmo assim, nunca tive problemas com números (pode parecer estranho, mas sei fazer contas). Dito isto, preciso dizer que os números mais recentes de *Tormenta* e dos assuntos ligados a *Tormenta* me assustam!

Mas é um bom susto, aquele que vem mais com a sensação de impressionar, de maravilhar, porque me mostram que além de eu trabalhar com o que adoro, tem muita, muita gente comigo nessa montanha russa (aquela do gnomo), e não apenas meus colegas.

No final das contas, 150 me parece um bom número assustador.

ROGERIO SALADINO



TOP 150

Um ranking dos personagens mais legais de *Tormenta*! Além disso, os Top 10 de cada criador do cenário e os mais votados entre os Conselheiros da Dragão!

Nestes vinte anos de história, o universo de Tormenta abrigou um número gigantesco de personagens. Tantos que nem mesmo nós lembramos de todos! Claro que dentre estes que já caminharam por Arton, alguns se destacaram. Seja por qual motivo for, conquistaram um lugar especial em nossa memória.

Quando a *Dragão Brasil* comemorou 100 números, criamos uma lista dos personagens mais queridos até então. Agora, cinquenta edições e muitos anos depois, vamos repetir a dose com uma versão toda elaborada pelos Goblins de Valkaria! Não concordou com a nossa lista? Esquecemos alguém? É só nos dizer. Aceitamos reclamações por escrito, entregues pessoalmente na sede do jornal, em Valkaria!

E claro, os criadores do cenário não deixaram de dar seus palpites, com listas próprias espalhadas pelo texto. Teve até espaço para uma feita pelos nobres Conselheiros da *Dragão Brasil*! Ah, o texto pode conter spoilers se você não acompanhou os bombásticos acontecimentos recentes.

Agora chega de enrolar!

150 VOCÊ!

Claro que não poderíamos deixar de fora aqueles que salvaram Arton inúmeras vezes ao longo destes vinte anos! Vocês, heróis espalhados por todo o mundo que, com escudos e dados, fizeram deste lugar o palco para aventuras épicas, batalhas inesquecíveis e um montão de momentos divertidos entre amigos. Vocês, jogadores de Tormenta, são os primeiros da nossa lista!

Espera... Como assim a lista está ao contrário? Tudo bem, então, tecnicamente vocês são os últimos. Mas o importante é ser lembrado, não é? E os goblins não esquecem!

149 Os Goblins de Valkaria

Vocês acharam mesmo que faríamos uma lista com 150 personagens mais populares e não daríamos um jeito de aparecer? ACHARAM ERRADO, OTÁRIOS! Os Goblins de Valkaria são os responsáveis pela *Gazeta do Reinado* e por manterem a população de Arton informada sobre os principais acontecimentos em todo o mundo.

Precisa de informações quentinhas sobre a próxima aventura (ou papel para embrulhar peixe)? Procurem pela sede da Gazeta!

148 Taka Arai, o Falcão de Tamura

De uma catilogência sem igual, o famoso bardo e poeta Taka Arai é um dos últimos tamuranianos a continuar o legados dos poemas haiku. De visual característico, é o discípulo mais notável de Eval Dik, da casa Sorian.

147 Blixto Arting

#ad Empreendedor de sucesso na cidade capital, dono da Metais do Baixote, onde você encontra as itens da melhor qualidade com os menores preços do mercado!

146 Lai'Erick de Lie

Falsário que atuou como agente duplo durante as Guerras Táuricas para levar vantagem. Inimigo do Reinado e do Império. A última informação sobre ele é que foi capturado em Tapista, no entanto, é melhor desconfiar de toda e qualquer informação que envolva esse facínora.

145 Zakul e Hurakk

Não é todo dia que encontramos um vilão estúpido e perigoso na mesma proporção. Erraram no ritual para transformação em Lich, mas conseguiram uma vaguinha nessa lista. Nada mal!

144 Maddox

Maddox Itsári, o Terror de Urazyel, algoz da Tormenta que atua nas Montanhas Sanguinárias. Vários foram os relatos de mesas de jogo onde Maddox, munido da sua espada lefeu, destruiu a esperança e sonhos de grupos de aventureiros. Certo, ele não é tão famoso assim. Mas precisávamos cumprir a cota de personagens com quatro braços na lista.

143 Ankhelorel

Quando o sacerdote saiu da tumba (na verdade o Templo de K'inich-Tenan), não se sabia que ganharia tanta popularidade. Ankhelorel, o Senhor das Múmias, surgiu de maneira despretensiosa nas páginas da *Gazeta do Reinado* por conta de um funk e hoje é o terror de inúmeros aventureiros.

142 Áquelus, O Lorde das Águas

Responsável por inundar metade do Reinado e fazer estranhas alianças em cada um dos mares de Arton, Áquelus planeja se tornar uma força significativa no futuro de Tormenta. Porém, por enquanto, tudo o que ele conseguiu foi deixar os aventureiros ensopados (e furiosos).

141 Macaco Caolho

Quando o taverneiro Rudd arrumou um macaquinho para entreter os clientes, não imaginou que ele se tornaria o símbolo da estalagem mais famosa de Arton, e acabaria indiretamente nomeando o bando de aventureiros da Guilda do Macaco!

Verdade seja dita, esse bichinho fez por Arton muito mais do que vários outros nessa lista!

140 Inghlblhpholstgt, o Grande Deus Sapo

Um dos deuses menores mais notáveis de Tormenta, mas não por sua atuação, meramente um deus menor do povo sapo do Pântano dos Juncos, mas sim pelo nome impronunciável que esse bicho tem! Até onde se sabe, o **Alvaro Freitas** (*Império de Jade*, *Mundo dos Deuses*) é o único ser humano no mundo capaz de pronunciar dessa coisa!

139 Goblin Herói

Este é sem dúvidas o mais famoso goblin de Arton. O Herói atua há anos na Favela dos Goblins em Valkaria, vestido de armadura completa e montado em um lobo de batalha. Tudo isso em pleno coração do Reinado! Se você já se aventurou pela capital imperial, a chance de ter se encontrado com ele é grande!

138 Sir Pelvas, O Cão Que Cavalga

Um dos primeiros moreau a chegar até Arton, sir Pelvas é o Cão que Cavalga. Um legítimo cavaleiro errante que vaga de reino em reino oferecendo uma mão amiga e leal a quem precisar. Ele na verdade é um descendente

do Lobo e não do Cão, mas se ele não se incomoda com isso, nós também não vamos!

137 Aleph Olhos-Vermelhos

Um dos mais conhecidos e desprezados magos do mundo, que por algum motivo incompreensível caiu nas graças de Wynna e por isso sempre aparece em qualquer lista de personagens de *Tormenta*. Especialmente entre os mais toscos!

136 Avô Goblin

Sua participação na *Guilda do Macaco* foi curta, mas jamais será esquecida por todos os seus inúmeros fãs! Para estes e também para nós, a versão narrada por ele da Profecia da Flecha de Fogo é mais acurada que a versão oficial.

135 Lorde Enxame

Uma espada mágica capaz de manipular insetos é também um dos vilões clássicos mais lembrados de *Tormenta*. Lorde Enxame já foi derrotado algumas vezes, mas sempre retorna com um novo (e asqueroso) corpo, pronto para enfrentar a próxima leva de aventureiros.

134 Sartan

Para muitos, o primeiro sinal da chegada da Tormenta em Arton. Para outros, a prova de que existem outros mundos desconhecidos em algum lugar, só esperando por aventureiros dispostos a causar ainda mais confusão.

Seja qual for a versão que você adotar, Sartan não poderia ficar de fora dessa lista. Afinal, ele tem uma aventura clássica, *O Disco dos Três*, só para ele, não é?

133 Avran

Nós conhecemos Avran Darholt há pouquíssimo tempo, mas parece que ele nos acompanha desde os primórdios de Arton. Nenhum sacrifício é demais para ele, que é talvez a prova máxima de que um paladino muito motivado pode ser verdadeiramente assustador.

132 Beluhga

Mesmo morta há tantos anos, permanecendo no Mundo dos Deuses desde os eventos vistos em *Holy Avenger*, a Rainha dos Dragões Brancos continua viva no imaginário dos jogadores de *Tormenta*, e também nos nossos corações. Beluhga ainda é a nossa rainha de gelo!

131 Lady Ayleth

Uma das principais aliadas da *Guilda do Macaco* e que, graças a sua perseverança ajudou a libertar Svalas após séculos de domínio de Yuden em plena Guerra Artoniana!

Lady Ayleth é uma regente corajosa e presente, símbolo da resistência daqueles que acreditam em uma Arton melhor.

130 Niala

A nova sumo-sacerdotisa de Wynna em Arton parece a Niele, age como a Niele e tem até o nome muito parecido com o da elfa maga mais famosa, querida e desmiolada de Arton. Mais do que suficiente para gerar algumas especulações sobre sua misteriosa chegada ao universo de *Tormenta*...

129 Christian Pryde

Você já teve algum momento em sua vida que gostaria de apagar da memória para sempre? Christian fez isso inúmeras vezes, transformando-se nessa pessoa desapegada em relação a própria história que você não sabe se ama ou se odeia.

E ele tem um grifinho!

128 Yadallina

Irmã gêmea de Edauros, porém oposta a ele em quase tudo, sempre foi muito mais apegada ao aprendizado do que a outras pessoas, diferente do irmão que desejava poder e fama. Conforme os acontecimentos da *Trilogia Tormenta* avançam, descobrimos que ela trazia algo muito maior em seu interior. Muito, MUITO maior.

127 Igasehra

O primeiro Lorde a invadir Arton, Igasehra desejava destruir tudo até não restar mais nada, algo que conseguiu com sucesso em Tamu-ra. Porém, também demonstrou outra face muito mais ambiciosa, crescendo em poder e influência até dominar um reino divino inteiro!

126 Luigi, o Sortudo

Famoso por escapar ileso de uma chuva de flechas, Luigi também escapou ileso de quase tudo o que aprontou em *Holy Avenger*, mas os leitores não esquecem! Não é de se estranhar que um dos bardos mais conhecidos e famosos de Arton esteja numa posição tão baixa.

Os preferidos: Marcelo Cassaro

"Pensei em cada um de nós fazer seu top 10 personagens" disse o senhor **J.M.Trevisan**. Por que não? Que tarefa simples!! Para ficar só um pouco mais simples, decidi não incluir nenhum de meus próprios personagens (só não pensem que a modéstia me impediria de fazê-lo!). E em ordem alfabética, porque eu nunca poderia numerar!

- **Dee.** melhor sumo-sacerdote.
- **Kadeen.** melhor menino mágico.
- **Khalmyr.** melhor deus.
- **Lothar.** melhor sofrência.
- **Maryx.** melhor dano.
- **Nargom.** volte aqui!
- **Sckhar.** melhor dragão.
- **Senhor Porrada.** melhor conceito.
- **Vladislav.** clássico eterno.
- **Zebediah Nash.** melhor da Trilogia.

125 Paladino

Um dos heróis mais poderosos que já caminharam por Arton, responsável por uma série de atrocidades mundo afora. Um dos símbolos mais lembrados pelos jogadores, especialmente aqueles que reclamavam do poder impossível dos personagens de *Tormenta*.

124 Enemaeon de Ridembarr

Um necromante inescrupuloso e cruel, obrigado a agir de maneira contrária a tudo o que prega por uma maldição que aos poucos está transformando seu coração em pedra. O protagonista do *Enigma das Arcas*, uma história tão longa que nunca chega ao final!

123 Oceano

O deus dos mares quase nunca interage diretamente com as criaturas do mundo seco, até porque ele tem muito mais o que cuidar com toda a vastidão submarina lhe prestando adoração.

Mas os mares estão cada vez mais agitados, com piratas aventureiros vagando pelas águas revoltas. Além disso, o **Guilherme Svaldi** disse que os deuses menos populares têm as medalhas mais legais, e o Oceano confirma a regra!

122 Thanatus

O lich professor-sênior de necromancia na Academia Arcana, é famoso por fazer seus alunos morrerem... de medo! Uma reação esperada ao se deparar com um esqueleto envolto em trapos e farrapos vagando pela academia. Magrinho assim, quem diria que se trata do mais poderoso entre todos os sêniores do lugar!

Os preferidos: Rogerio Saladino

Vou usar a ideia do **Marcelo Cassaro** de não escolher nenhum personagem próprio e usar ordem alfabética, e não de valor (já que gosto de vários personagens por motivos diferentes).

- **Gregor Vahn.** melhor paladino ioiô
- **Ingram Brassbones.** melhor anão
- **Klunc.** melhor filósofo
- **Nimb.** melhor jogador de xadrez (ou não)
- **Ripp.** melhor conceito de mago
- **Sckhar.** melhor diplomata
- **Shivara Sharpblade.** melhor regente
- **Sir Allen Tollen Greenfeld.** melhor ídolo do Lothar
- **Sszzaas.** melhor vilão (tá, ele trapaceou pra ficar nesta lista)
- **Tarso.** melhor conhecedor de coisas divertidas

121 Andaluzia

A bruxa sem rosto, uma mera nota de rodapé do Reinado, que acabou se tornando uma das personagens mais aterrorizantes do cenário. Tudo o que ela fez junto com Crânio Negro durante a *Trilogia Tormenta* mexe com os nervos de qualquer um!

120 Marah

Mesmo sendo considerada fraca por muitos, é preciso muita força para enfrentar tudo o que Marah, a deusa da paz, vem enfrentando desde que a guerra começou a se espalhar pelo mundo de Arton. Seus clérigos estão agindo em todas as frentes, lutando contra a maré de morte da sua própria maneira.

119 Lena

A bondosa deusa da vida, da fertilidade e da cura vaga brincando pelo Mundo dos Deuses no corpo de uma criança. Uma das divindades mais queridas pelos habitantes de Arton, que pedem saúde e fartura nas colheitas. Porém, como os jogadores gostam mesmo é de combos, ela acabou aqui no início da lista mesmo.

118 Gatzvalith

O lorde sedutor foi o primeiro Lekael conhecido. Tomou a região do Forte Amarid como casa e mostrou que nem mesmo a união dos exércitos de todo o Reinado era capaz conter a chegada da Tormenta. Seu poder de corrupção vai além de tudo o que se conhece em Arton. Nem mesmo nós pudemos ignorar o seu chamado!

117 Vicent

O mau-humorado candidato a vilão, ex-aluno da Academia Arcana e, recentemente, mago de combate do exército Purista de Yuden, Vicent continua em frente em sua jornada para ser odiado por tudo e por todos.

Ainda que suas ações dentro da Ordem Magibélica não tenham sido as mais louváveis, ele ainda tem muito a contribuir em prol da vilania em Arton.

116 Megalokk

Desde o retorno do Terceiro, Megalokk perdeu parte de seu apelo com os jogadores, já que até então se acreditava que ele seria a divindade criadora dos dragões. Talvez se os aventureiros não destruíssem tantos monstros, esse deus fosse mais popular...

115 Allihanna

A deusa da natureza, matriarca dos bárbaros e mãe de todos que respeitam e protegem a vida natural de Arton também é uma fera selvagem e protetora, que está empenhada em lutar contra a maldade corruptora da Tormenta. E não há dúvidas de que a natureza irá encontrar um jeito!

114 Hit, a Louca da Ponte

Depois de seguir o jovem Dice em sua bizarra missão para descobrir os poderes do Dado Selvagem, Hit apareceu do nada em *A Libertação de Valkaria* e depois desapareceu novamente. Não sabemos onde ela está. Não sabemos nem se a ponte ainda existe, mas não somos nós que vamos perguntar por onde ela anda!

113 Cyrandurr Wallas

Fundador de Petrynia, responsável por incontáveis feitos, a personificação maior das palavras herói e aventureiro. Todos os grandes feitos e histórias marcantes do reino, de alguma forma, envolvem a antiga jornada desbravadora de Cyrandurr Wallas. Todas são verídicas, óbvio. É verdade esse bilhete.

112 Andrus, o Aranha

Um item mágico simplório transformou um ladrão qualquer em um dos personagens mais lembrados da primeira geração de *Tormenta*. Graças a sua capa, Andrus pode subir pelas paredes e roubar praticamente qualquer coisa. O Aranha está meio sumido nos últimos anos. Terá abandonado os anos de aventuras ou está planejando seu próximo grande golpe?

111 Rhond

O deus menor das armas e armeiros de Arton chamou a atenção desde a primeira edição do cenário. Afinal, é difícil ficar indiferente a um gigante vestindo armadura pesada com seis braços portando espadas.

Não é a toa que Rhond é um dos deuses menores mais lembrados de Arton. Afinal, se quatro braços já fazem sucesso, imagina seis!

110 Abahddon

Líder eterno dos exércitos extraplanares dos rhayrachay, luta uma batalha sem fim em busca da destruição de todos os demônios da existência. Uma das criaturas mais pérfidas e temidas de todos os Reinos dos Deuses.

109 Lamashtu

A Senhora do Genocídio, Rainha dos Massacres e Líder Suprema dos Iacharel. Alguém com tantos títulos (e braços) não poderia ficar de fora dessa lista. Sua sede por batalhas não se iguala a nada no multiverso, talvez apenas ao seu apreço por riquezas e joias.

Há boatos de que seja amante de Keenn, mas preferimos não tocar no assunto (por nossa própria segurança).

108 Raven Blackmoon

A misteriosa bruxa Raven Blackmoon é uma das mais famosas feiticeiras de Arton. Há anos vaga nas sombras, atuando em nome de uma entidade do ar chamada Aeron. Com participações em várias aventuras clássicas, fez uma ponta importante na *Guilda do Macaco*, e ainda é uma das personagens mais lembradas nas mesas dos jogadores de *Tormenta*.

107 Loriane

A famosa meio-elfa, estrela máxima da Arena Imperial de Valkaria ao lado de seu unicórnio!

Apesar do passado difícil, conseguiu alcançar a glória fazendo aquilo que mais gosta: lutar. Porém, por detrás de toda a fama está um segredo obscuro; uma dívida eterna com a maga Raven Blackmoon.

106 James K

O grande pirata James K é conhecido não apenas por ser o capitão do Bravado — um dos maiores navios do Mar Negro — mas também por ser membro da Irmandade Pirata em Quelina. Claro que ele gostaria de ser lembrado por ser compositor, escritor e poeta. Mas, em se tratando dessas habilidades, ele é mesmo um ótimo pirata.

105 Fren

Após a perda da cidade dos elfos, Fren se isolou do mundo, vagando sem rumo pelas florestas escuras de Lamnor. Porém, graças a Aurora e Brigandine, o elfo turrão conseguiu rever a cidade perdida e agora sonha em recuperá-la de alguma forma.

104 Lorde Niebling

O ainda único gnomo de Arton é um inventor genial que vaga por ai querendo aperfeiçoar suas próprias teorias enquanto difunde a ciência através dos reinos. Sua curiosidade beira a insanidade, tanto que Niebling é um tanto quanto indiferente aos problemas mundanos (e alguns sobrenaturais também).

103 Katabrok

O Bárbaro, Sabido, Destemido, Ninja, Biólogo, Espanta-Troll e agora Velho! Talvez a vida de aventuras de Katabrok tenha chegado ao fim. Ou será que não chegou a hora de pegar alguns níveis de bardo para contar melhor todas estas histórias?

102 Tanna-Toh

A deusa da sabedoria de Arton, está sempre em busca de conhecimento novo e proíbe seus servos de mentir. Tanto que, às vezes, fala mais do que devia. A velha dama não hesita em dar a dica errada para alguma outra divindade só para ver o circo pegar fogo.

101 Hydora

O dragão-rei do ar raramente é visto, porém, graças a sua, digamos, excentricidade, é sempre lembrado pelos jogadores. O espírito da tempestade é o pai de todos os Elfos dos Céus. Mesmo que muito poderoso, vive (literalmente) com a cabeça nas nuvens.

100 Ashlen Ironsmith

Talvez a única pessoa razoável do Esquadrão do Inferno, Ashlen tentou pular fora depois que pagou o preço em *O Inimigo do Mundo*. Porém, logo aprendeu que em Arton, se você tenta fugir dos problemas, eles correm atrás de você!

99 Glórienn

Nos últimos vinte anos, nós jogadores acompanhamos a queda e decadência de Glórienn, de orgulhosa deusa maior dos elfos até mera escrava nas mãos de Tauron. Muitos até hoje torcem por seu retorno. Estes precisam ler *A Deusa no Labirinto*!

98 Artorius

O minotauro membro do Esquadrão do Inferno, que acabou convertido pelo culto em nome de Aharadak. Sob sua égide, assumiu o trono de rei da União Púrpura e comandou seus exércitos de infectados através de Arton. Quando caiu em si, já era tarde demais.

97 Razthus Quebra-Muros

Líder entre os escravos Tapistanos, o obstinado Razthus viveu a vida inteira com o peso de ser tratado como mera propriedade. Quando conseguiu romper os grilhões da ignorância que o mantinham aprisionado, deu início a um levante que obrigou o Império de Tauron a agir diretamente contra os rebeldes.

Até hoje, atua em ataques estratégicos, libertando escravos das mãos dos tapistanos.

96 Mauziell

Quando apareceu na *Trilogia Tormenta*, creio que nem mesmo Mauziell esperava alcançar tantas pessoas. A velhinha que sempre tem guardado alguma coisa para ajudar aqueles que a procuram acertou em cheio nas memórias e lembranças de todos nós, conquistando seus novos netos para sempre.

95 Ichabod

O deformado mago de *A Joia da Alma* sofreu a vida inteira com o desprezo das outras pessoas. Por isso, cada amizade conquistada por ele tem um valor especial.

Ichabod carrega uma ferida horrenda tanto na carne quanto na alma, mas graças a companhia de seus amigos, conseguiu encontrar seu lugar em Arton.

94 Mzzileyn

O rei dos dragões negros é um dos menos conhecidos dentre todos os Dragões Reis. Porém, isso não significa que não seja um dos mais ativos, colocando em prática seus inúmeros, complexos e quase incompreensíveis planos. Por sua natureza esquiva e traiçoeira, é odiado por muitos e prefere mesmo continuar agindo nas sombras.

93 Thyatis

O Deus da Profecia e da Ressurreição sempre foi uma figura importante e enigmática, vivendo em uma bolsa além do tempo no Mundo dos Deuses. Seu conhecimento irrestrito do futuro faz da fênix alguém a ser temido.

Mas depois do que vimos em *A Flecha de Fogo*, esse temor recebeu um novo (e inesperado) significado.

92 Gwen Haggenfar

Por muitos anos, a maligna sumo-sacerdotiza de Wynna em Arton fez tudo o que quis com os poderes assombrosos que conquistou. Conhecida por sua crueldade e ambição que beirava a insanidade, Gwen está há anos isolada do mundo tentando descobrir os segredos da arquimaga Hangpharstyth. Tamanha sede de poder a afastou de seu caminho como clériga e a fez perder o posto que carregou por tanto tempo.

Os preferidos: Guilherme Dei Svaldi

Listas de dez melhores são sempre divertidas de fazer. Claro que, em se tratando de *Tormenta*, é difícil separar *apenas* dez personagens. Mas vamos lá!

10. Senhor Porrada. Brincadeiras à parte, o Senhor Porrada tem um mérito real: mostrou como um personagem inventado de improviso e em conjunto com o grupo pode ser tão carismático quanto qualquer personagem feito com preparo. É o poder do RPG!

9. Lady Ayleth. Rabugenta não: decidida! Pegou puristas na porrada, pegou um reino pra si e, no fim, pegou o Nargom.

8. Ashlen Ironsmith. Minha classe favorita é ladino, e Ashlen é um ladino quintessencial.

7. Golinda. Tão querida quanto forte. A vida de qualquer pessoa seria melhor com uma Golinda por perto.

6 .Christian Pryde. Humano, rabugento e quer se aposentar. Me identifico!

5. Valkaria. A deusa que eu sigo.

4. Tibar. Mentira, esse é o deus que eu sigo.

3. Gwen. Enquanto todos falavam, ela foi lá e fez.

2. Hermann Von Krauser. *Tormenta* tem muitos vilões bons: Arsenal, Thwor e outros. O problema é que eles são *tão* bons que acabamos simpatizando com eles! Já Von Krauser é um vilão à moda antiga. É mal e ponto.

1. Mestre Arsenal. O melhor clérigo de todos os universos.

O Goblin do Cantinho poderia ter entrado na lista, mas não quis sair do cantinho dele, onde é seguro.

91 Brigandine

Talvez a única aventureira sensata de Arton, Brigandine protege a si mesma e seus companheiros atrás de um pesado, absurdo e um tanto quanto exagerado escudo. Acompanhou Aurora durante toda a viagem até a cidade perdida de Lenórienn em *Dungeon Crawlers*. E voltou intacta!

90 Azgher

O Deus Sol continua singrando os céus observando tudo o que acontece lá embaixo entre os mortais. Recebeu um duro golpe com o seu sumo-sacerdote sendo corrompido por Tenebra, mas não perdeu a majestade.

89 Izzy Tarante

De imediato da Cação Cego IV a uma das lideranças da resistência anti-escravagista do Império de Tauron, a capitã Izzy Tarante é, sem dúvida, um dos nomes mais temidos dos mares de Arton.

88 Razlen Greenleaf

Outrora sumo-sacerdote de Allihanna, agora Razlen cuida do seu próprio reino, deixando preocupações mais urgentes para aqueles com mais disposição para enfrentá-las, como a nova sumo-sacerdotisa, Lisandra.

87 Lin-Wu

Após a destruição da área de Tormenta em Tamu-ra e a reconstrução do Império de Jade, Lin-Wu está colhendo os frutos por nunca ter abandonado o seu povo. Estes estão dispostos a lutar até o fim para retomar seu lar.

86 Aurora

A clériga de Tanna-Toh que descobriu o caminho até Lenórienn acompanhada por sua amiga Brigandine e pelo elfo Frenndierial. Mas, mesmo tão unida aos seus amigos, a protagonista acabou ficando um tanto acima da colocação dos demais exploradores.

85 Oráculo de Triunphus

Apesar de todos os perigos que envolvem Triunphus, as visitas ao Oráculo sempre foram uma busca constante na cidade. Seu recente desaparecimento foi inclusive manchete na *Gazeta do Reinado*!

Felizmente, parece que nada de grave ocorreu e o Oráculo e seu guarda-costas minotauro estão de volta ao seu devido lugar.

84 Salini Alan

Um dos comerciantes mais ricos de toda Arton, vive tranquilo em Triunphus apesar dos constantes ataques do Moóck. Obviamente, está aqui apenas por mérito próprio, pois teria dinheiro para comprar uma colocação muito melhor se quisesse.

83 Thantalla-Dhaedelin

A caprichosa rainha das fadas da Pondsmânia, cujo poder transcende a própria realidade artoniana.

Graças a ela, todo o seu reino vive numa inconstante mistura caótica que não respeita nem o tempo, nem o espaço, capaz de colocar medo no coração de muito aventureiro marmanjo.

82 Masato Kodai

Cruzando uma ponte, encontramos o executor imperial de Tamu-ra, Masato Kodai. O samurai que se recusava a recuar seguiu assim na *Trilogia Tormenta*. Embora sempre tenha odiado seu trabalho, o fazia com honra e tristeza.

Um personagem complexo, digno do Esquadrão do Inferno!

81 Tarso

Ninguém poderia suspeitar que o rei dos dragões-lich estivesse vagando por aí como um esqueletinho de meio metro de altura! Porém, quando o perigo é real ele pode assumir toda a sua glória morto-viva, soprando sombras contra seus inimigos. No fim, ele é só um carinha legal.

80 Aurakas

O Imperator que colocou em prática um plano de séculos: fez os minotauros marcharem contra o Reinado, criando o gigantesco Império de Tauron.

Sua política escravagista e sua filosofia de que o mais fraco deve obediência aos fortes o transformaram rapidamente em vilão!

79 Ragnar

O deus da morte de Arton, que assumiu a faceta de um terrível bugbear e, graças à Aliança Negra, cresceu

em poder e influência dizimando um continente inteiro e a raça dos elfos quase completamente. Que cara mais simpático!

78 Veronica

Veronica não é uma aventureira comum. E não é só porque ela é uma medusa! Apesar de má-recebida em quase todas as cidades do Reinado, decidiu dar às costas a sua própria natureza, abrindo mão dos dons de petrificação e da magia para se tornar uma temível guerreira. Uma das personagens mais marcantes de *A Joia da Alma* e de *A Deusa no Labirinto*.

77 Maquius

Maquius "Capito" Victorius, não ostenta o título de Guerreiro de Arton à toa. É o atual vencedor do Torneio do Deus do Duelo. Um dos lutadores mais poderosos do mundo, já tendo lutado nas maiores arenas conhecidas.

Contam que ele não deveria aparecer nas artes promocionais de *Tormenta20*, mas ninguém teve coragem de mandar ele sair!

76 Shiro Nomatsu

Sumo-sacerdote de Lin-Wu, o samurai daymio de Ni-Tamura está com muito trabalho pela frente agora que seu povo precisa reerguer o Império de Jade. Felizmente, ele pode contar novamente com o Imperador Tekametsu para governar enquanto ele se dedica a proteção da sua gente (e a matar algumas criaturas perdidas da Tormenta que ainda aparecem em seu caminho).

75 Hennd Kalamar

Tudo aconteceu muito rápido para Hennd Kalamar. Seu tutor era ninguém menos que Ghellen Brighstaff, o antigo sumo-sacerdote de Valkaria. Com a morte repentina do mestre, coube a ele enfrentar uma incrível aventura que terminou com a abertura da masmorra que, ao ser vencida, possibilitou a libertação da deusa! Hoje, o novo sumo-sacerdote está atuando em várias frentes da Guerra Artoniana, além de compor o grupo que governou durante a ausência de Shivara.

74 Rodleck Leverick

Quem? Talvez você não saiba, mas o clérigo máximo de Hyninn é um dos maiores vilões de Arton, atraindo milhares de aventureiros até a Armadilha Final — um complexo gigantesco criado e aperfeiçoado por ele até ser possivelmente a masmorra mais perigosa do mundo.

Ainda não lembra? Bem, parece ser justamente o tipo de aventureiros que esse halfling procura!

73 Raz-Al-Baddinn

O outro lado da moeda. O irmão gêmeo de Raz-Al-Ballin que, por anos, dividiu o sumo-sacerdócio de Azgher foi enfim corrompido, conforme a profecia que o acompanhou durante toda a vida. Alguns veem esta corrupção como uma declaração de guerra de Tenebra, que estaria cansada dessa longa e infrutífera batalha. Será o prenúncio de dias... tenebrosos?

72 Raz-Al-Ballinn

Irmão gêmeo de Raz-Al-Baddinn, sumo-sacerdote de Azgher. Mesmo após a trágica corrupção de seu irmão pelo culto à Tenebra, a sua fé continua inabalável. O principal clérigo do sol em todo o mundo continua em sua peregrinação através dos reinos, onde sempre é recebido com honras.

71 Dee

Pirulitos! Um dos mais conhecidos sumo-sacerdotes de Arton também é um dos mais enigmáticos. Ninguém tem certeza alguma sobre ele, exceto que é completamente louco.

Poderoso e imprevisível, o devoto maior de Nimb em Arton não pode ser subestimado. Mesmo portando duas maças feitas de açúcar!

70 Kashii

A dragoa mãe de Drikka só queria viver em paz, por isso se afastou o máximo que pode dos humanos, procurando abrigo em algum lugar deserto nas Montanhas Sanguinárias. Porém, ela não contava com o assédio do Bando da Lança Rubra.

Seu poder e coragem fizeram com que ganhasse um lugar em nossa lista.

69 Edauros

Amado por uns, odiado por outros. Edauros foi um personagem enigmático e controverso em *O Terceiro Deus*. Graças a sia dedicação quase doentia, foi recompensando não apenas com um novo corpo de dragão, mas também com a liderança do culto a Kallyadranoch!

68 Capitão Nautilus

O clérigo máximo do Oceano e uma das criaturas mais poderosas de Arton cansou do fundo do mar e se tornou um capitão pirata. E agora é o maior e mais po-

Os preferidos: Leonel Caldela

Todo mundo diz que sou exagerado. Quando gosto de algo, é "O MELHOR". Quando não gosto, é "O PIOR". Sendo assim, sinto-me totalmente à vontade para escolher OS MELHORES personagens de Arton!

10. Maquius. Já foi personagem da minha campanha, acabou em *Tormenta*. Agora o problema não é mais meu!

9. Vectorius. Se eu fosse um arquimago, provavelmente não seria um homem de negócios... Mas provavelmente também não passaria meu tempo tomando chá. Vectorius é meu arquimago preferido no cenário.

8. Lady Ayleth. Todo mundo diz que é mala, mas a trajetória de uma jovem nobre aprendendo a governar e de quebra ser rainha me conquista de cara.

7. Thyatis. O deus mais criativo de Tormenta.

6. Khalmyr. O deus que meus personagens seguem!

5. Mestre Arsenal. Pouco se sabia sobre este infame clérigo da Guerra... Mas desde a *Dragão Brasil* nº 1 eu já era fã.

4. Thwor Ironfist. Mistura de Genghis Khan e Alexandre o Grande. Se eu não era fã, virei depois de escrever um certo livro.

3. O Paladino de Arton. Herói overpower, que tenta fazer o bem e cai inexoravelmente em direção ao mal? O Paladino tem uma história que mata de inveja qualquer Anakin.

2. Lady Shivara Sharpblade. Uma imperatriz lutando para manter seu mundo a salvo de um inimigo invencível, tentando unir um povo cada vez mais fragmentado... Queria uma Shivara na vida real!

1. Sir Alenn Toren Greenfeld. Todo mundo sabe que cavaleiros são os personagens mais legais. Alenn Toren é o maior dos cavaleiros! O arquétipo de Lancelot, Roland e El Cid está vivo em Arton.

deroso dentre todos eles!

Será que Nautilus representa um novo momento no culto aos mares?

67 Sandro Galtran

Filho de Leon Galtran, maior ladrão do Reinado, Sandro é a prova de que nem todo filho de peixe, peixinho é. Porém, o que lhe faltava em talento como ladino sobrava em coragem e no amor que sentia por Lisandra. Nosso eterno atrapalhado de *Holy Avenger*!

66 Nina Korish

Guerreira vinda de uma tradicional família de caçadores de dragões, obcecada com seu ofício. Entrou para o Bando da Lança Rubra e se tornou líder após a queda de Tosh, por quem nutria um ódio mortal. Aliás, ódio é uma palavra que também define o que sentimos por ela...

65 Lothar

O jovem conde de Bielefeld, Membro da Ordem do Leão que lutou contra Yuden pela libertação do Reino de Svalas. Na *Guilda do Macaco*, se tornou conhecido por quase sempre falhar quando mais precisavam dele.

Recentemente, descobriu-se que se trata na verdade de um filho bastardo da Rainha Imperatriz Shivara Sharpblade! Que fofoca!

64 PIMP

Na verdade, o nome dele é Einsenritter, mas até Lothar prefere o apelido! O escudeiro cuja alma anã está aprisionada dentro de um corpo mecânico acompanhou as aventuras das *Guilda do Macaco* até o final, sempre de forma leal ao seu tutor, mesmo quando ele rolava os piores resultados no dado!

63 Trebuchet

Para alguns, o cavalo de Lothar é o verdadeiro herói da *Guilda do Macaco*. Morto em batalha numa artimanha maquiavélica do General Von Krauser, se sacrificou salvando seu cavaleiro! Se a Guilda conseguiu chegar onde chegou, isso só foi possível graças a Trebuchet!

62 Tosh

O ex-líder do Bando da Lança Rubra acabou se apaixonando por aquela que devia odiar. Quando compreende o dilema de Tosh, todo mundo que ainda não havia abraçado completamente a trama de Ledd se rende ao mangá.

Hoje, toda a coragem de Tosh continua viva em Drikka.

61 Hynnin

Hynnin? Está falando do deus da trapaça e dos ladrões? Aquele que ninguém nunca dá o devido crédito, mas que sempre atua nos bastidores das grandes sagas recentes, mentindo, enganando e se fazendo de inocente por detrás de uma roupinha ridícula de pierrô?

Nunca ouvi falar!

60 Leon Galtran

Até hoje considerado o Ladrão Mais Procurado de Arton, Leon partiu em uma busca particular para reviver Beluhga, a Dragoa-Rainha do gelo. Como ela continua morta e nunca mais ouvimos falar nele, é possível que ainda esteja procurando respostas em algum lugar.

59 Reynard

Figura entre os mais notáveis alunos da Academia Arcana e também o único sobrevivente do antigo grupo de exploradores épicos da Tormenta, a Companhia Rubra.

Um dos arcanos mais poderosos de Arton, está atuando ao lado de Talude no combate à tempestade rubra.

58 Tork

Hunc! Um troglodita anão, expulso da sua tribo por acreditarem que se tratava de um ser amaldiçoado. Tork viveu sozinho, atuando como mercenário nas imediações de Malpetrim. Buscando se isolar completamente de um mundo que o odeia, acabou encontrando Lisandra, que adotou como sua "filhota". Devido à baixa expectativa de vida dos trogloditas, é bem possível que já esteja morto atualmente.

Ou será que...

57 Senhor Porrada

O meio-orc que nasceu para bater. Ex-guerreiro da Aliança Negra, converteu-se à fé de Keenn ao ser capturado por tropas no Reinado.

Teve uma participação relâmpago na *Guilda do Macaco*, tão marcante que Porrada até já foi capa da *Dragão Brasil*! Sua missão particular de espalhar violência onde quer que vá, entretanto, nunca acaba. Como ele sempre diz, é melhor ver a mãe do adversário chorando do que a dele!

56 Fortunius e Polly

Talvez a mais improvável dupla dessa lista. Fortunius foi um pirata sanguinário e cruel que desejou começar uma nova vida, e por isso foi transformado pelo Colecionador em um minotauro comerciante.

Com ele, a inseparável Polly, um papagaio transformado em macaco! Se você conhece a música da "Velha na Taverna", saiba que é graças a essa simpática dupla.

55 Gregor Vahn

Não há morte! O paladino de Thyatis, incapaz de morrer e por isso amaldiçoado em continuar existindo até que sua profecia pessoal se cumprisse.

Gregor era membro do Esquadrão do Inferno e acabou completamente corrompido pela Tormenta antes de encontrar seu fim.

54 Colecionador

Dono de um poder assombroso, capaz de realizar qualquer desejo, o Colecionador se isolou do mundo na Montanha de Kayin, onde roubava e colecionava os sonhos daqueles que vinham em busca de seus poderes. Apesar de breve, a aparição do Colecionador em Ledd foi marcante o suficiente para garantir seu lugar aqui.

53 Lisandra

A atual sumo-sacerdotisa de Alihanna, filha de Mestre Arsenal e, sem dúvidas, uma das criaturas vivas mais poderosas de Arton.

Protagonista de *Holy Avenger* e da saga dos Rubis da Virtude, passou algum tempo isolada do mundo até reconhecer seu papel no combate à Tormenta.

52 Dok

O mestre maior da gambiarra e um dos goblins mais versáteis de Arton, Dok é o companheiro inseparável de Gwendolynn e tem papel importante na batalha contra o vilão Eukithor em *A Joia da Alma*.

51 Niele

A maga elfa mais famosa, poderosa e exuberante de Arton foi uma das estrelas de *Holy Avenger* e só queria deixar todo mundo feliz, mesmo que para isso fizesse uso de um artefato extremamente suspeito!

Será que se considerarmos seu suposto retorno como Niala, não da para arrumar um lugarzinho um pouco melhor nessa lista?

50 Corben

O despretensioso e um tanto preguiçoso clérigo de Thyatis que descobriu e revelou qual era enfim o segredo da Flecha de Fogo capaz de matar Thwor Ironfist. Porém, até conquistar esse conhecimento ele precisou passar por inúmeras provas que colocaram sua fé e suas convicções em jogo.

49 Helladarion

O artefato-sumo-sacerdote de Tanna-toh foi criado pela deusa como um receptáculo capaz de guardar todo o conhecimento adquirido por todos os clérigos dela mortos ao longo da história. Recentemente, cansou de permanecer isolado em meio ao território de Yuden e se espalhou por toda Arton através de construtos sencientes, os Hellaron. É possível que um deles esteja junto de seus aventureiros agora mesmo!

48 Kadeen

O bardo qareen Kadeen teve um papel fundamental na Guerra Artoniana, atuando tanto na libertação de Svalas quanto em vários outros momentos decisivos. De fato, o único capaz de parar o menino mágico foi o próprio Hermann Von Krauser.

Sua morte foi sentida por todos que acompanhavam as aventuras da *Guilda do Macaco* ao longo destes três anos.

47 Tex Scorpion Mako

O inconstante e único clérigo de Anilatir conhecido, Tex Scorpion Mako é bom em tudo o que faz, e ele faz de tudo!

Inteligente, rápido, forte e constantemente insatisfeito consigo próprio, sua maior motivação é ser alguém inspirador para os outros. Um dos personagens mais divisores de Arton. Ou você o ama, ou detesta! Com Tex, não há meio termo!

46 Kallyadranoch

O Terceiro, que ficou por muito tempo sumido, mas jamais foi esquecido! O deus criador dos dragões, que teve participação na criação dos lefeu que culminou na Revolta dos Três. Kally está de volta, mas não muito. Ele continua preso em um corpo mortal, se preparando para reassumir tudo o que é seu por direito!

45 Nargom

O mais conhecido pirata da nova geração, filho do capitão Draco Mandíbula e um dos maiores sobreviventes da Guilda do Macaco. Aliás, sobreviver se tornou sua especialidade!

Um dos grandes responsáveis pela libertação do Reino de Svalas, o hoje capitão do barco Caronte, é um dos personagens mais importantes deste novo momento de *Tormenta*.

44 O Camaleão

O odiado Lucas Moldvay esteve presente em vários momentos terríveis nos últimos anos. Roubou a Rhumnam dos anões, esteve pessoalmente envolvido com a morte da arquimaga Niele e colaborou com Crânio Negro e a Tormenta. Seu atual sumiço talvez signifique algo ainda mais sinistro.

Ele talvez não tenha ficado feliz com essa colocação, mas é sempre bom lembrar que ele pode ter assumido o papel de qualquer outro desta lista!

43 Vallen

Líder do Esquadrão do Inferno, portador de duas espadas mágicas que se tornaram emblemáticas em Arton.

Porém, o carismático guerreiro, graças a toda a sua obstinação e generosidade acabou trazendo o maior mal ao mundo de Arton, abrindo caminho para a Tormenta e a Anti-Criação.

Os preferidos: J.M. Trevisan

Tormenta (ainda bem) tem uma quantidade gigante de personagens legais. Os NPCs de Arton não vão resolver os problemas do seu grupo, mas vai ser sempre um prazer encontrá-los.

10. Vectorius. Respeite um homem que cria uma cidade voadora.

9. Vallen. Eu sempre vou invejar a ideia das espadas Inverno e Inferno.

8. Luigi Sortudo. Quase escrevi um mangá só dele. O sorriso torto e o rosto coberto pela sombra do chapéu do jeito que a **Erica Awano** desenha, carregam algo sinistro que eu gosto muito.

7. Gregor Vahn. Eu odiava os paladinos de Thyatis e suas ressurreições até conhecer Gregor em *O Inimigo do Mundo*. Bastou algumas linhas para que eu entendesse o verdadeiro poder por trás da ideia toda.

6. Klunc. O **Cassaro** não joga com o Klunc. Ele se torna o Klunc.

5. Golinda. As pessoas gostam da anã que usa frigideira como arma mesmo sem saber o que eu sei sobre a história dela!

4. Mestre Arsenal. É um clássico, nosso *case* de sucesso. O exemplo de como se cria um vilão carismático usando muito pouco.

3. Crânio Negro. De NPC de uma campanha ancestral minha a um dos maiores vilões da história de *Tormenta*, pela pena magistral do Leonel.

2. Drikka. Sempre tive medo de escrever personagens femininas. Hoje tenho orgulho de ter criado uma heroína que tem se tornado uma favorita dos fãs.

1. Nimb. É o deus mais legal de todos os tempos. É o nome do meu gato. É razão suficiente.

42 Gaardalok

O bugbear sumo-sacerdote de Ragnar foi quem descobriu o jovem Thwor e o manipulou por anos. Para muitos, Gaardalok era a cabeça por detrás do maior exército do mundo.

Hoje, essa afirmação continua válida, mas ganhou outro significado completamente diferente.

41 Benthos

Ele é o rei dos dragões marinhos, que governa e protege os mares próximos a Khubar. Assim como o Oceano, Benthos não se envolve com frequência nos problemas do mundo-seco, preocupado com o que quer que exista para se preocupar no fundo do mar.

Suas últimas aparições também não terminaram bem para ele, então provavelmente é melhor permanecer mesmo mais tempo debaixo d'água agora...

40 Tauron

O deus da força, da coragem e dos minotauros, tomou a liderança do Panteão (ou a recebeu porque era justo que fosse assim, na opinião de Khalmyr). Seu posto foi mantido na base do músculo desde as Guerras Táuricas, mas em se tratando de *Tormenta*, tudo pode acontecer e o mundo pode virar de ponta cabeça de uma hora para outra.

Será que Tauron escaopou das recentes bagunças que tomaram conta de Arton?

Os preferidos: Conselheiros da Dragão

É óbvio que a gente não ia deixar nossos Conselheiros de fora dessa festa! Os Top10 foi feito numa votação no nosso grupo secreto no Facebook! Viu como vale a pena? Se eu fosse você já me garantia para a edição 200...

10. Sckhar. O tirano de Sckharshantallas só não está revoltado com a colocação porque ficou a frente de todos os outros dragões-rei.

9. Vanessa Drake. Representando a *Trilogia Tormenta*, a clériga da guerra conquistou seu espaço palmo a palmo.

8. Goblins de Valkaria. Nossos incansáveis repóters da *Gazeta do Reinado* finalmente recebem a aclamação do público! Não é um Pulitzer, mas vai ter que servir!

7. Maryx. A hobgoblin mais fodona de Lamnor não teve que cortar cabeças para chegar até aqui.

6. Niele. O tempo passa, mas a Niele não!

5. Klunc. Ele acha que tem só dois amigos, mas essa colocação mostra que tem muito mais!.

4. Tarso. Seria sua fofura ou seu segredo o que torna o pequeno esqueleto tão popular?

3. Shivara Sharpblade. A rainha-imperatriz recebeu o respeito que merecia, e hoje é um dos símbolos dos novos tempos de *Tormenta*.

2. Thwor Ironfist. Ele varreu um continente inteiro em nome de sua raça e ganhou o coração dos leitores.

1. Mestre Arsenal. Nosso vilão é como um carro clássico: todos amam, é forte, poderoso, e ainda tem uma lataria que aguenta o tranco!

39 Trebane

Sempre que pensar em centauros em Tormenta você pensará em Trebane. Não por menos, há rumores de que ele seria o Rei de toda a raça, nascido da fusão entre um humano e um cavalo druida de Allihanna! Trebane foi companheiro de Orion e Ingram na *Trilogia Tormenta* e, e de certa maneira é o mais conhecido personagem de quatro braços de Arton!

38 Khalmyr

Contrariando a opinião de muitos, Khalmyr ainda é um deus bastante popular mesmo depois de ter perdido o Tabuleiro para Tauron.

Deus dos anões, da justiça e dos paladinos, é cultuado pelas duas maiores ordens de cavaleiros do mundo, além de ter um papel de destaque em *Holy Avenger Paladina*. Mas como a guerra é o que está em pauta no momento, Keenn está na sua frente nessa lista.

37 Arkam Braço Metálico

Para muitos, a personificação da palavra Herói. Talvez o mais longevo líder do Protetorado do Reino, teve participação nos maiores eventos recentes de Arton.

E agora que está morto, será que encontrou paz ou ainda é perseguido pelos fantasmas dos primos do orc Krusk?

36 Ripp

Único mago conhecido da Ordem do Vazio e que tem como fetiche o uso de pelos e cabelos para realizar magias. Ele é bonachão e atrapalhado, mas esconde algum segredo tanto de Ledd quanto de todos nós!

35 Tenebra

Assim como a noite é bela e assustadora, Tenebra, a sombria Deusa das Trevas de Arton também é difícil de definir. Uma das divindades mais legais de Tormenta, inimiga eterna de Azgher, mãe dos anões e dos trogloditas, além de infernizar pessoalmente aqueles de quem desgosta.

34 Wynna

A um tanto quanto inconsequente e sonhadora Deusa da Magia de Arton, que acredita que o mundo seria um lugar melhor se todos pudessem usar os dons que ela oferece. Parece legal, mas Lisandra lembra muito bem do que ela é capaz.

33 Tibar

Talvez a única coisa mais popular do que itens mágicos em Arton seja o dinheiro. Por isso, Tibar, o deus menor do comércio é sempre lembrado pelos jogadores.

Seu nome está na moeda corrente do Reinado e há rumores de que já tentou comprar uma vaga no Panteão inúmeras vezes. Quem sabe o que o futuro lhe reserva?

32 Keenn

De acordo com a Profecia, a Guerra tomaria a tudo e a todos. E nunca houve tantos conflitos em Arton quanto na sua história recente. Por essas e outras, a cada dia o deus da guerra fica mais forte e popular. Teria ele chances de assumir o controle do Panteão?

31 Dr. Zebediah Nash

Um bom doutor, intimamente ligado à ciência em meio a um mundo fantástico como Arton, Zebediah Nash é um dos personagens mais cativantes de *O Crânio e o Corvo*. E, convenhamos, um sujeito que sabe o valor de um bom chá mesmo em meio a uma expedição aventuresca não pode ser subestimado!

30 Sszzaas

Apesar de representar quase tudo o que há de ruim em Arton, Sszzaas é sempre lembrado pelos heróis. O grande manipulador é capaz de planos tão absurdamente complicados que só ele mesmo entende! Não por menos, o deus da traição enganou muitos concorrentes para alcançar essa colocação.

29 Orion Drake

Também conhecido como o Chuck Norris de Arton, ele é o herói lendário que lutou contra a Tormenta e foi

autor de mais uma porção de feitos inacreditáveis. Nada mal para quem nem tava muito a fim de ser herói.

28 Valkaria

Após séculos aprisionada em pedra, Valkaria resolveu sair para esticar as pernas, atuando como aventureira ao lado de heróis em todo o mundo.

A deusa da humanidade e da aventura ganhou popularidade rapidamente e hoje é uma das mais lembradas e queridas por todos os jogadores de *Tormenta*.

27 Barba Branca

Barba Branca surgiu como um antagonista menor em *Ledd* mas conquistou todo mundo graças a seus dilemas profundos (e também sua cara de gato). Dever e honra movem esse homem disposto a tudo para fazer o que é certo. Ironicamente, talvez o único guerreiro honrado em Yuden não seja completamente humano...

26 Mateo

Um herói do povo, homem comum que ganhava a vida como pescador, se revoltou contra os tiranos e se tornou aventureiro. Não, esta não é a sinopse da novela *Kubanacan* mas sim a descrição do protagonista do mangá *20Deuses*!

25 Achacha

Apesar da pequena aparição como ajudante e gerente do Ganso Afogado, a goblin sempre é lembrada como uma das mais engraçadas coadjuvantes de *Ledd*. Teve uma vida muito difícil até ser acolhida por Golinda e Holgar, por isso esperamos que esteja bem, apesar da destruição provocada pelos Puristas.

24 Val

Os deuses maiores de Arton têm Aspectos — versões humanas de suas essências divinas. E alguns deles usam esses aspectos para viver aventuras junto com pessoas especiais, escolhidas por eles. Mas, claro que a Val não tem nenhuma relação com alguma deusa aventureira de nome parecido. É só impressão sua.

23 Vladislav Tpish

Um dos mais queridos magos de Arton. Tão gentil e simpático que você até esquece que se trata de um necromante!

Professor na Academia Arcana, teve um papel fundamental na criação do Paladino de Arton. Após os acontecimentos vistos em *Holy Avenger*, passou a intercalar suas aulas na Academia com alguma forma de trazer Beluhga, a Rainha dos Dragões Brancos de volta à vida.

22 Ferren Asloth

O sinistro conde regente de Portsmouth está há anos roubando o poder dos magos que captura em seu reino para usar em algum plano maligno e sinistro. Espertamente, aproveitou o caos das Guerras Artonianas para aumentar ainda mais seus domínios.

21 Sir Killian Janz

O jovem regente, herdeiro do trono de Bielefeld, foi privado de sua visão durante um embate contra o Cavaleiro Risonho visto durante a *Trilogia Tormenta*. Usou seu infortúnio como provação e apesar de jovem, o Rei Cego teve papel decisivo na primeira derrota Purista nas Guerras Artonianas.

20 Von Krauzer

Líder dos exércitos Puristas de Yuden, o General Máximo que declarou guerra contra todo o Reinado!

Suas ações colocaram a máquina de guerra do Exército com uma Nação para se mover, atropelando inúmeros reinos e se firmando como o grande vilão no ano em que *Tormenta* comemora vinte anos.

19 Sckhar

Rei dos Dragões-Vermelhos e possivelmente o regente mais poderoso de Arton. Seria impossível um dragão com mais de meio quilômetro de comprimento não estar nessa lista.

Até porque nenhum de nós foi contra isso desde o começo. O regente de Sckharshantallas sabe ser bem persuasivo quando quer, o que é quase sempre!

18 Nimb

O mais popular entre os deuses do Panteão. Facilmente invocado em todas as mesas de jogo quando se precisa de bons resultados nos dados. Sorte e Azar fazem parte do jogo. Talvez por isso, o Deus do Caos deveria estar melhor colocado nessa lista. Ou não?

17 Golinda

Com uma frigideira na mão e uma ideia na cabeça, Golinda se tornou a anã mais querida de Arton. Responsável pela Taverna do Ganso Afogado em Yuden, onde além de exercer suas já famosas habilidades culinárias no preparo deste que é um dos pratos mais conhecidos do mundo, também escondia refugiados não-humanos das garras dos Puristas.

16 Mestre Arsenal

Depois de vinte e cinco anos, já podemos dizer que sabemos muito sobre este infame clérigo da guerra?

Até hoje, o vilão mais memorável de Tormenta. Pai da Lisandra, capa de livro, quadrinho, aventura, colecionador de itens mágicos, dono de robô gigante e dublado pelo **Guilherme Briggs**!

15 Gwendolynn

De sua primeira aparição no *Crônicas da Tormenta Vol. 2* até o desfecho no romance *A Deusa no Labirinto*, Gwen foi conquistando o carinho e o apreço dos leitores. Sua força, determinação e incessante busca pelo conhecimento a trouxeram aqui para o topo desta lista!

14 Aharadak

O mais artoniano dos lefeu. Desde que chegou em Arton, Aharadak está empenhado em estudar e compreender a psicologia e o comportamento dos artonianos. Não satisfeito com isso, resolveu espalhar sua palavra pelo mundo num plano que pode dar frutos... perigosos!

13 Talude

Mestre Máximo da Magia, reitor e fundador da Academia Arcana de Valkaria, escolhido por Wynna para disseminar o conhecimento sobre magia pelo mundo (e além dele!). Ficou atrás de Vectorius pela segunda vez numa lista e está considerando seriamente a ideia de tomar certas medidas para mudar isso!

12 Ingram Brassbones

Um dos principais companheiros de Orion Drake. Não satisfeito em ir contra tudo e contra todos em Doherimm, mudou a cara de um dos artefatos mais poderosos e conhecidos de Arton para sempre! Quem diria que um anão sem barbas seria o melhor colocado nessa lista?

11 Vectorius

O eterno rival de Talude, prefeito, construtor e fundador da cidade voadora de Vectora. O famoso arquimago se envolveu pessoalmente em inúmeros acontecimentos recentes. Mesmo por detrás de uma casca de seriedade e mau humor, ele continua em sua eterna busca para usar seus poderes mágicos para o bem da humanidade.

10 Tânya

A princesa cativa de Lenórienn, desaparecida desde que foi capturada pelo próprio Thwor Ironfist, fato que desencadeou os eventos que culminaram com a queda do reino élfico e a ascensão da Aliança Negra.

A essa altura, ninguém imaginava que seu futuro pudesse ter sido qualquer outro que não a mortel! Fomos surpreendidos novamente!

9 Ledd

Quase tudo sobre ele ainda é um mistério, mas Ledd já está entre os grandes personagens de Arton. Sua busca atrás das cópias que podem revelar o segredo de seu passado nos mostrou o início da Guerra Artoniana e nos trouxe até aqui.

Ele não sabe de onde veio e pra onde vai, mostrando que personagens sem passado continuam fazendo muito sucesso em *Tormenta*!

8 Crânio Negro

Já na primeira aparição na saudosa *Revista Tormenta*, a chegada de Crânio Negro causou grande impacto nos fãs. O primeiro artoniano a ser seduzido pela Tormenta, também nos apresentou Gatzvalith, o primeiro Lorde. Seu papel decisivo como antagonista na *Trilogia Tormenta* marcou o nome do personagem para sempre na história do cenário.

7 Klunc, o Bárbaro

Klunc não sabe contar mais do que dois, mas tem muito mais fãs que isso!

O bárbaro favorito dos jogadores de Tormenta, muito forte mas pouco esperto, já havia aparecido diversas vezes ao longo dos anos, mas chegou até as estrelas (literalmente) durante os eventos narrados na *Guilda do Macaco*.

6 Vanessa Drake

Filha de uma família nobre menor em Bielefeld, Vanessa criou um caminho sangrento de lutas.Incapaz de ver a si própria longe da guerra, trocou seu futuro como sumo-sacerdotiza para ajudar a salvar Arton da ameaça da Tormenta. Uma das mais conhecidas clérigas de Keenn de todos os tempos. Casca grossa, mesmo sem possuir o Talento!

5 Drikka

Uma filha fazendo de tudo para salvar sua mãe. Uma história poderosa de uma personagem cativante. Drikka chamou a atenção de todos desde que surgiu em *Ledd*. Agora, todos estão esperando para ver até onde ela vai chegar em sua jornada ao lado dos novos amigos!

4 Allen Toren Greenfeld

Desde que surgiu como um aprendiz de Phillipp Donovan, há tantos anos, Allen Toren cresceu não apenas em poder como também em influência, tornando-se inegavelmente um dos líderes mais conhecidos, importantes e presentes de toda Arton.

Envolvido em todas as grandes questões atuais, Allen Toren é a figura inspiradora e corajosa que está sempre pronto para fazer o certo.

3 Thwor Ironfist

O grande general bugbear que unificou todas as tribos de goblinoides de Lamnor e os transformou não apenas no maior exército do mundo como também numa nação livre.

Todos nós já gostávamos do Ayrrak e reconhecíamos sua grandeza desde o primeiro contato com *Tormenta*. Depois do que vimos em *A Flecha de Fogo*, essa admiração cresceu ainda mais!

2 Shivara Sharpblade

A grande monarca que unificou três reinos e assumiu a liderança do império durante os dias mais difíceis da história de Arton. Mesmo desaparecida durante quase toda a Guerra Artoniana, foi a sua figura de liderança que inspirou milhares de heróis a lutarem não apenas contra a praga Purista que se alastrou pelo Reinado, mas contra a própria Tormenta!

1 Maryx Corta-Sangue

A hobgoblin que todos amamos odiar! Uma recém-chegada ao universo de *Tormenta* que marcou seu lugar no coração dos leitores da *A Flecha de Fogo*, como cada uma das inúmeras tatuagens de vitória que carrega na pele!

Maryx nos mostrou a riqueza de Lamnor, a nobreza goblinóide e, desde então, é duyshidakk!

ENCONTRO ALEATÓRIO

No último número da *Dragão Brasil*, Enéias Tavares explorou as origens do gênero Steampunk. Neste mês, desvendará junto de Karl Felippe os elementos que constituem a ficção retrofuturista, elementos que podem ser usados em partidas de RPG, histórias curtas e sagas romanescas.

Você caminha por um centenário casarão que serviu de hospedagem para estudantes de magias proibidas. O prédio tem dois andares, sendo o segundo pavimento constituído de três blocos nos quais quartos amplos, portas altas e paredes careadas dispõem janelas escancaradas a paisagens externas e quadros enigmáticos. No centro da construção, uma pétrea escadaria leva a um sótão entulhado de móveis antiquados, objetos pessoais metálicos e intrincados engenhos de metalurgia arcana. Se você descer, porém, chegará aos porões, adegas e claustros. Dizem que muitas pessoas se perderam ali, sendo encontradas somente décadas mais tarde. A escolha entre descer ou subir fica com você, por sua conta e risco.

Nem uma nem outra? Você decide então explorar os arredores. Ao chegar ao pátio interno, para sua surpresa, outra construção moderna e espelhada surge imperiosa e neutra, uma torre feita de ferro, tijolos e vidro. Este bloco ainda não tem histórias, mas tem alguns segredos. No térreo, portas dão acesso a túneis encrustados em rocha por engenheiros cabalistas exploradores do inferno. No segundo andar, a paisagem revela não apenas o horizonte verdejante das cercanias cenográficas, como também confins imaginativos aprisionados em tomos modernos dedicados a engenharia, carpintaria e astrologia. Nos andares acima, minúsculos gabinetes desocupados levam a futuras fendas astrais que encurtam caminho entre o aqui e o agora e universos paralelos, estrelas distantes e abismos espectrais.

Estático entre os dois pátios, vacilante entre o passado e o futuro, está você, aventureiro de territórios perdidos ou ainda não reencontrados, perplexo entre prováveis passados, temporalidades presentes e futuros questionáveis. Agora, você precisará decidir se volta ao passado ou investiga o futuro. Por outro lado, você também pode escolher ficar com os dois, e é aí que entra o steampunk, uma estética ou gênero que funde as vias do passado e do futuro, deixando a seus exploradores a responsabilidade de desvendar esse mundo.

Neste cenário surreal, que continuaremos explorando em oito movimentos, devidamente guiados pela tinta e pena de **Karl Felippe**, pegue o que você mais gosta ou detesta do passado e una ao que mais aprecia ou detesta da tecnologia presente, jogando tudo no caldeirão imaginativo das narrativas. Os limites são dados por você e seus amigos, outros exploradores desses mundos possíveis, cabendo escolher os ingredientes desse mosaico. Diferente do cyberpunk ou de enredos futuristas, o steampunk compartilha conosco uma máquina do tempo de fissão atômica na qual o passado que visitamos não é o nosso e sim um passado hipotético, um tempo que poderia ter sido caso tivéssemos sido mais ousados e inconsequentes, criando autômatos de força e potência ou computadores surreais construídos de cartões perfurados.

Em um primeiro momento, histórias steampunk não passam de histórias e, portanto, você precisa de um herói ou heroína, de um conflito, de um par ou grupo de antagonistas, além de desejos palpáveis que façam seus personagens agirem, se moverem, mudarem. A diferença está no ambiente que esses seres habitam, sendo necessário definir de saída as regras desse mundo, seus costumes, leis e hábitos culturais. São esses que moldarão a fina malha mental que define os gostos, opiniões e ações de seus personagens, tanto cavalheiros, damas ou marginais extraordinários que viverão distópicas aventuras quanto seus assombrosos oponentes. Vamos explorar esse universo e suas potencialidades ficcionais!

Movimento 1 • Feras Estranhamente Humanas

Vamos começar pelos limites da utilização de corpos humanos e animais. **Mary Shelley** e *Frankenstein*, de um lado, e H. G. Wells e sua Ilha do Dr. Moreau, de outro, são bons pontos de partida, sendo precursores oitocentistas do que viria a ser o steampunk.

A partir dessa hipótese, por que não criar seres híbridos, compósitos de partes humanas diversas ou então humanas e animais para testar em sua história os limites dessas diferentes percepções? O que sentiria um herói que tivesse um cérebro feminino ou então uma heroína que possuísse as percepções felinas a partir da adulteração genética com objetivos escusos como espionagem, bandidagem e rapinagem? Ou então, poderíamos fazer o exercício inverso e imaginar presas, feras, pássaros selvagens ganhando consciência e habilidades humanas através de um processo promíscuo criado por um mago cientista insano.

Em tempos de novas sensibilidades, como damas e cavalheiros encarariam, por cima de seus monóculos, répteis evoluídos a ponto de serem semelhantes ou superiores aos seus lordes humanos?

Movimento 2 • Máquinas Potentemente Alteradas

Outra possibilidade seria a criação de máquinas mágicas, arcanas e místicas, e a exploração de seus efeitos em um mundo dominado por artefatos artificiais que poderiam a) estar sob o controle do governo, b) pertencer a figuras misteriosos e suspeitas ou então c) serem banais a ponto de cada habitante possuir um dispositivo particular. A partir de qualquer uma dessas premissas, por que não reinventar carros, relógios, computadores e cafeteiras, ou qualquer outra coisa que esteja ao alcance dos seus dedos?

E aqui, o hibridismo cogitado antes continua valendo, com humanos transformados parcialmente em máquinas ou com as máquinas hipoteticamente ampliadas de um ponto de vista biológico. A música é um bom exemplo de quanta precisão matemática um compositor precisa. Por outro lado, máquinas ainda não criam ou sentem. E se o fizessem? E se violinos malditos herdados de tios diabólicos contivessem espíritos ou então engrenagens que alteram nossa frágil realidade?

Movimento 3 • Ficções Inerentemente Tragicômicas

Em qualquer história, assim como na vida, caminham lado a lado o riso e a lágrima, a comédia e a tragédia. No steampunk, em especial pela sutil ironia de um passado que prometia uma série de felizes realizações e entregou menos conexões, intermináveis conflitos e um tempo acelerado no qual somos nós os escravos das máquinas e não o oposto, esses paradoxos emocionais podem ser explorados a exaustão. Cabe a você, como escritor ou narrador, imaginar dramas nos quais esses conflitos persistem.

Talvez o retorno ao passado através de vis manuscritos nos ajude a pensar e a repensar o que estamos fazendo com o presente. Steampunk não é apenas o retorno a um tempo em que nossas vidas não eram feitas de plástico, como também um alerta quanto aos mundos feitos de telas transparentes e multicoloridas cujos poderes hipnóticos não cansam de nos cegar.

Movimento 4 • Retratos Essencialmente Mutáveis

Num mundo em que o registro digital multiplica-se das mais variadas formas e através de múltiplas plataformas, histórias de retratos eternos, malignos e perigosos podem revelar facetas e máscaras de quem queremos nos tornar – ou justamente aquilo que desejamos afugentar. Nesse sentido, olhares novos sobre velhos paradigmas podem determinar o que seria essencial buscarmos em tempos fugidios e líquidos. Dorian Gray pode, por exemplo, nos convidar à reimaginação de telas, retratos e pinturas nas quais os pintores – humanos, robóticos ou bestiais – colocaram não apenas sua arte como também suas almas. Imagine galerias nas quais mobiliários arcanos são dispostos para encantar, mesmerizar e enlouquecer visitantes, e você terá uma amostra do potencial dessas velhas narrativas pictóricas.

Movimento 5 • Minutos Estranhamente Atemporais

Em tempos de fugidios relógios e mortais engrenagens – industriais, mentais e digitais – o steampunk convida artistas e consumidores a ajustarem seus próprios tempos internos, deixando de lado o zumbido da atualidade e recriando outras cronologias possíveis.

Assim, por que não histórias sobre relojoeiros construtores de temporalidades de 25 ou 23 horas ou então viajantes do tempo que preferem passar suas vidas voltando aos dias mais felizes de suas existências ou então aos momentos mais assustadores da história? No steampunk, máquinas do tempo e do espaço fazem cartografias serem repensadas, histórias serem recontadas e experiências serem revividas. O viajante do tempo de Wells não só agradece a homenagem como alerta sobre perigosos Morlocks, sempre à espreita.

Movimento 6 • Monstros Suspeitamente Humanos...

Mas o steampunk é também o cenário de monstros, demônios e gólens sanguinários, porém estranhamente humanizados.

Esse contraste dá lugar também a humanos assustadores e terríveis, fazendo leitores e jogadores repensarem o que de fato é aterrorizante hoje, afinal é no período vitoriano que máquinas de morte, assassinos em série e prisões impensáveis são engendrados. Longe de reformar o humano desajustado, tais lugares de imaginação cruel são os lares daqueles que um dia ousaram desajustar seus costumes em relação ao colocado socialmente. Uma vez que o steam dessa estética compreendido à luz das névoas vitorianas, talvez seja hora de novos autores e autoras recuperarem sua dimensão punk, nunca esquecendo que os monstros que mais assustam estão encerrados dentro de nós.

ENCONTRO ALEATÓRIO

Movimento 7 • ... & Humanos Obviamente Bestiais

Ainda na seara dos vilões demoníacos ou dos heróis marginalizados por seus físicos pouco impressionantes ou nada atraentes, podemos cogitar as energias mentais e imaginativas que fazem os déspotas subir ao poder.

Já que se foi o tempo em que feras sobrenaturais eram o grande perigo dos pesadelos noturnos e despertos, podemos em nossas histórias explorar as condições sociais variáveis que se colocam por trás das cortinas dos palcos sociais, fazendo o trono e a presidência serem ocupados por megalomaníacos que têm à sua disposição a maquinaria – literal, no caso do steampunk! – do estado e da ciência. A partir dessa hipótese, sua aventura ou história aproximará a ficção retrofuturista da distopia FC, dois mundos que podem colidir para resultar em um cenário não muito diferente do que nós habitamos!

Movimento 8 • Zepelins Perigosamente Envenenados

E claro... há dirigíveis. Tão comuns quantos fatais relógios de bolso, adagas afiadas enfiadas em elegantes bengalas e engrenagens coladas de forma um tanto inconsequente em casacos, cartolas e armas.

Nesses mundos de vapor, fuligem e marginalidade versus aristocracia, os céus esfumaçados das metrópoles retrofuturistas são povoados de dezenas de dirigíveis. Mas não só, afinal pássaros geneticamente modificados, exploradores celestes com mochilas-foguete e balões satélites presos ao chão por poderosos cabos de alta tensão e pressão também podem completar o cenário. Nesse âmbito, ainda aguardamos uma história que traga dragões robóticos ao mundo superpovoado de zepelins e outros dirigíveis insólitos.

Como vocês perceberão, o steampunk não é apenas a intersecção do passado com o futuro no território do presente como também a convergência de hipóteses imaginativas ilimitadas, trazendo ao nosso dia a dia uma série de possibilidades criativas afrontosas aos carcomidos e empoeirados valores do passado. No seu caso, escrevendo uma história, criando uma aventura, costurando seu steamplay ou organizando o próximo encontro retrofuturista com amigos, afetos e desafetos, as ideias acima podem ser testadas, exploradas e também recriadas.

Em resumo, lembre sempre que os melhores inventos nascem dos feitos do passado unidos aos desejos do presente! Alguém aí quer uma folha, uma pena e um tinteiro de veneno?

Ressaca Mental

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de super-heróis — *3D&T, Mutantes & Malfeitores* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma história simplificada, sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. Ressaca mental pode ser jogada como aventura avulsa ou como parte de uma campanha.

A grande invasão

O planeta Terra foi invadido por legiões de uma civilização alienígena que vaga pelas estrelas conquistando outros povos. Quase todo cenário de super-heróis tem a sua — ou se você está usando um cenário caseiro, e precisa de estatísticas para esse tipo de oponente, pode usar fichas de soldados, batalhões, tanques, robôs e naves, enfim... qualquer tipo de oponente corriqueiro neste tipo de ambientação. Para dar um toque a mais, exagere os valores de algumas habilidades ou atributos dos inimigos, ou acrescente equipamentos tecnológicos com poderes especiais e inesperados. No entanto, Mestre, esta aventura não começa durante a tal invasão alienígena.

Começa após a mesma.

Os maiores heróis da terra (os personagens dos jogadores, é claro!) se reuniram para defender seu lar, e em pouco tempo dizimaram a ameaça. A vitória não foi sem custo, porém. Durante a batalha, os alienígenas utilizaram sondas de controle mental para dominar a mente de campeões terráqueos – tanto heróis como vilões – colocando uns contra os outros durante o conflito. Além disso, todas as grandes cidades do mundo foram devastadas, e poderosas máquinas de guerra alienígenas ainda estão dispersas por aí.

É em meio a este cenário de caos e destruição que os heróis despertam.

A fazenda

Os personagens acordam com o canto de um galo de manhã e o cheiro de esterco fresco entrando pela janela de um segundo andar. Estão numa quarto com mobília de madeira. A princípio estão confusos, não se lembram como vieram parar ali. Suas lembranças dos últimos dias estão embaralhadas. Há uma enxaqueca lancinante em sua cabeças e ruído no ouvido. Quando tentam levantar sua pernas bambeiam e alguns sentem enjôo. Peças testes de destreza e resistência. Quem falha cai no chão ou vomita. Outros personagens sentem sintomas diferentes: um completo sentimento de inutilidade e uma melancolia profunda. Peças testes ligados a força de vontade: quem falha não consegue se levantar imediatamente e permanece catatônico na cama durante vários minutos até conseguir fazer alguma coisa (ou até alguém arrancá-los de lá).

Talvez os personagens já sejam um grupo e se conheçam, mas se não forem, certamente já ouviram falar um do outro. Se esta é a primeira sessão do grupo, peça que cada um descreva seu herói (Ou o seu vilão? Ter um vilão no grupo despertando junto aos heróis rende um conflito bem interessante!).

Os personagens bem sucedidos nos testes são os primeiros a agir. Pergunte a eles qual sua reação inicial. Eles ajudam ou interagem com algum outro personagem? Saem imediatamente para explorar o lugar em que estão? Quando alguém estiver prestes a deixar a enfermaria improvisada, a ação é interrompida pela chegada de uma senhora de cabelos brancos com um chapéu de cowboy na cabeça.

O nome dela é Marta, uma ciquentona solteira que toma conta das próprias terras com a ajuda de alguns empregados, que residem em casas vizinhas. Marta encontrou os personagens desacordados nos arredores da propriedade, os trouxe para casa e cuidou deles. Ela simpatiza com justiceiros mascarados, vigilantes e foras-da-lei, e não retirou qualquer disfarce que os personagens utilizem, para preservar suas identidades. A benevolente anfitriã oferece os banheiros da casa para que todos possam tomar um banho, se assim desejarem, e também um delicioso café da manhã colonial, que aguarda a todos no andar debaixo da residência.

É lá que ela declara que irá esperar por todos, para pedir por ajuda.

O campo de energia

Uma espaçonave alienígena que caiu próxima a fazenda foi reativada nos últimos dias por algum tipo de dispositivo automático. Ela criou um grande escudo energético em volta da propriedade que impede qualquer um (e qualquer coisa!) de entrar ou sair. Aparelhos de comunicação à distância também se encontram inoperantes dentro do seu campo de ação.

Para piorar as coisas, a nave tem fabricado drones constantemente, que agora rondam a fazenda, impedindo qualquer um de deixar as casas. A própria nave possui um canhão energético, que dispara sobre qualquer personagem que se mova próximo ao seu raio de alcance.

A missão dos heróis é óbvia e bastante simples.

É preciso derrotar os batalhões de drones e chegar até o gerador de energia no interior da nave, para poder desativar o escudo.

Há algumas complicações. Existem três matrizes de energia, posicionadas aleatoriamente dentro da nave de guerra. Uma alimenta o canhão energético externo. Outra mantém a máquina que fábrica drones. E, por fim, uma delas sustenta o campo de energia que aprisiona a todos. A menos que os personagens consigam de alguma forma acessar os bancos de dados da nave e compreender o idioma alienígena, não há indicação clara de qual é qual, e terão que prosseguir por tentativa e erro. Guardando cada sala há um batalhão de drones (ou o oponente que o Mestre achar mais adequado e divertido!)

Nada é tão simples

Durante esta aventura sempre que um personagem utilizar um superpoder, peça para que ele lance uma moeda no ar. Um resultado ímpar significa que seu poder falhou (ou se comportou de uma maneira inesperada). A verdade é que os heróis ainda têm sequelas da grande batalha que estiveram envolvidos e precisam de tratamento médico intensivo de no mínimo alguns meses para se recuperar totalmente.

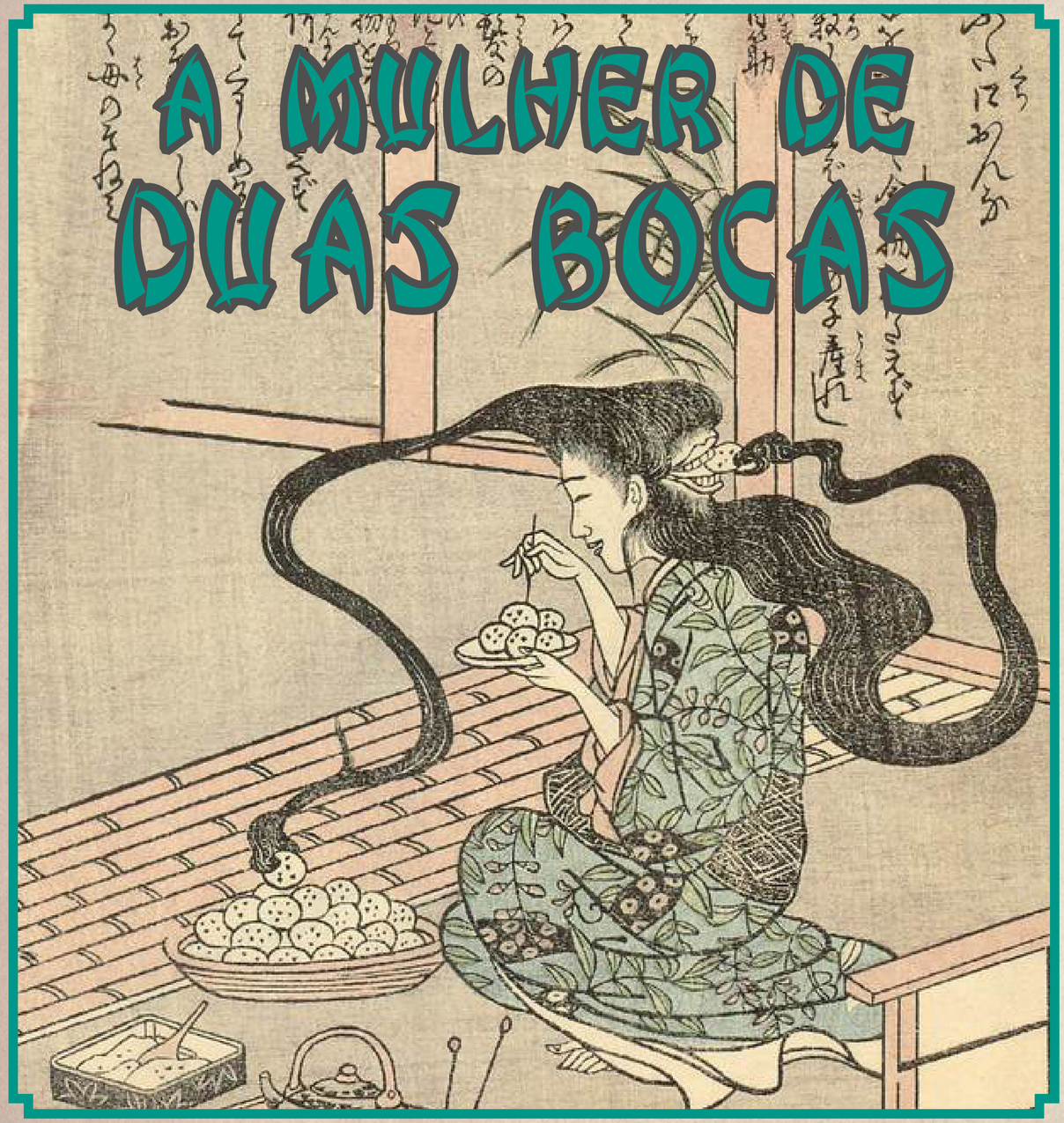
E eles só terão acesso a este tipo de coisa quando deixarem a fazenda...

DAVIDE DI BENEDETTO

PEQUENAS AVENTURAS

CHEFE DE FASE

A MULHER DE DUAS BOCAS



Mesmo antes da Tormenta, Tamura possuía algumas das histórias mais horripilantes para se contar em um acampamento à noite: inúmeras assombrações, espíritos e maldições que até mesmo aventureiros do continente teriam medo de encontrar.

Agora que o Império de Jade está sendo reconstruído, muitas dessas lendas se provaram verdadeiras. É o caso da futakuchi-onna, ou a mulher de duas bocas.

Origens da segunda boca

Não se sabe o que torna uma mulher comum uma futakuchi-onna, mas há muitos palpites. O conhecimento popular varia entre extremos: há quem diga que mulheres que comem pouco podem se tornar futakuchi-onna, enquantos outros dizem que são as mulheres gulosas que correm risco. Alguns shugenja, por sua vez, acreditam que essa seja uma maldição de Leen, o Ceifeiro, para mães cujos filhos morreram por terem sua alimentação negligenciada. Uma última teoria defende que a segunda boca seria uma bênção de Okoreeji, o Louco, por algum motivo que ninguém realmente são é capaz de entender.

Ninguém nasce com duas bocas: a futakuchi-onna era uma mulher comum antes de sofrer desse mal. A boca surge na parte de trás da cabeça e fica escondida atrás dos cabelos. A mulher não consegue mais se alimentar pela boca normal, e a fome da segunda boca é implacável. Se ficar muito tempo sem comer, a boca monstruosa começa a soltar impropérios para a mulher e passa a gritar de forma estridente até que seja alimentada.

Depois de um tempo alimentando a boca maldita, a futakuchi-onna começa a ter controle sobre suas madeixas, usando-as para levar a comida discretamente até sua segunda boca. Por conta disso, ela costuma deixar seu cabelo bem comprido para que possa ser usado em combate, caso precise se defender.

Fome insaciável

Nem toda futakuchi-onna representa uma ameaça imediata. Apesar de ficarem mais fortes e resistentes, a maioria tenta continuar a vida como era antes, comendo em cada vez mais quantidade. No entanto, em algum momento sua verdadeira natureza será percebida, seja porque o suprimento do vilarejo inteiro está acabando, seja porque já acabou, e só restou a ela comer gente para aplacar a maldição.

Algumas futakuchi-onna tentam se isolar quando percebem que estão prestes a machucar alguém, mas muitas se entregam de vez à fome implacável. Como não perdem a inteligência, cada uma reage de uma forma diferente à maldição. Isso pode render abordagens diferentes para uma aventura.

Táticas e estratégias

Enquanto a futakuchi-onna não for descoberta, sempre apelará para a lábia e enganação. Quando sua natureza for revelada, pode tentar fugir ou convencer as pessoas que não é má de verdade, dependendo da hostilidade contra ela. Se for atacada, não vai pensar duas vezes em se defender.

A principal tática da futakuchi-onna é atacar e se afastar, tentando despistar seus inimigos. Se for encurralada, usará seus cabelos para agarrar alguém. Ainda é possível que tente usar a vítima agarrada como refém para poder escapar, mas em último caso, ou se não se importar tanto com vidas inocentes, usará sua mordida para ferir a vítima.

Na sua campanha

A lenda da futakuchi-onna permite aventuras mais complexas do que apenas matar um monstro e coletar o tesouro. A eventual morte de uma futakuchi-onna na sua mesa nunca deveria ser tratada de forma simples.

A tragédia por trás da lenda é um ponto muito forte para ser ignorado, podendo impactar muito os personagens jogadores. Afinal, uma futakuchi-onna não escolheu esse destino, e só tenta sobreviver na base do instinto e da esperteza, por mais que acabe cometendo atos cruéis. Antes disso, muito provavelmente era uma mulher honesta, que levava uma vida comum.

Seguem alguns exemplos de como retratar isso com empatia e criatividade:

- Todo o suprimento de um vilarejo desapareceu ao longo de uma semana. Os aldeões não fazem ideia do que pode ter sido e imaginam que a culpa é de algum tipo de criatura da floresta, mas mal imaginam que o criminoso está entre eles.
- Durante a corte de inverno no castelo de um senhor feudal, um nobre foi encontrado devorado em seus aposentos. Ninguém consegue imaginar quem seria capaz de um crime tão hediondo.
- *"Eu não quero acabar devorando meu filho..."* é o que uma futakuchi-onna diz quando se revela aos aventureiros e pede por ajuda. A pobre mulher ainda não matou nenhuma pessoa, mas sua segunda boca não para de xingar e gritar por mais comida. Talvez algum sacerdote poderoso possa remover a maldição.
- Os suprimentos dos aventureiros têm acabado cada vez mais rápido. A companheira de viagem (NPC) começou a agir estranho nos últimos dias...
- Um dos aventureiros recebe uma carta da família ou de seu lugar de origem. Parece que uma velha amiga ou parente está agindo de forma estranha. Eles pedem por ajuda.

3D&T 12N

F4 (perfuração ou esmagamento), H2, R1, A1, PdF0; 15 PVs, 5 PMs

Vantagens: Ataque Múltiplo, Membros Extras (cabelo), Pontos de Vida Extras, Técnica de Luta (Agarrão e Bloqueio com os cabelos).;

Desvantagens: Maldição (só poder comer pela segunda boca), Insana (Compulsiva de comer qualquer coisa que seja).

Perícias: Manipulação.

Império de Jade ND 3

Humanoide 5, Médio, Desonrada

Sentidos: Percepção +4.

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 33.

Pontos de Magia: 1.

Resistências: Fortitude +4, Reflexos +5, Vontade +4.

Deslocamento: 9m.

Ataques Corpo-a-corpo: Mordida +7 (1d8+4 perfuração), Cabelos +7 (1d6+4 esmagamento).

Habilidades: For 18, Des 16, Con 15, Int 10, Sab 14, Car 16, Hon 7.

Perícias: Enganação +11, Furtividade +11.

Cabelos Vivos: Quando uma futakuchi-onna acerta um ataque com seus cabelos, pode usar sua ação livre para agarrar o alvo.

Constrição: No início de cada turno, a futakuchi-onna causa 1d6+4 de dano a uma criatura que esteja agarrando com seus cabelos.

Levar até a Boca: A futakuchi-onna pode fazer dois ataques com sua mordida e seus cabelos, recebendo apenas -2 para realizá-los. Quando ameaçada, ela prefere usar os cabelos para prender a vítima primeiro, para depois mordê-la enquanto está desprevenida.

Tesouro: nenhum.

GLAUCO LESSA

O IMPÉRIO DE TAURON REINA SUPREMO

ATÉ UMA ELFA DESAFIAR O REGIME TIRÂNICO

TORMENTA
A DEUSA NO LABIRINTO
JAMBÔ

AS VÁRIOS ESPÉCIES DE JOGADORES

O Jogador de RPG pertence a uma das muitas espécies que compõe o gênero *Homo ludicus*.

Fisicamente, são humanoides de aparência variada (alguns inclusive podem ser confundidos à distância com espécimes de *Homo sapiens*), que compartilham uma grande paixão pelo RPG.

Jogador de RPG
(Homo ludicus)

Plebeu 1, Médio, Tendência Variável, ND ???

Clima/Terreno: Qualquer.

Dieta: Refrigerante, salgadinhos e pizza.

Quant./Encontro: 1d6+1, pertencentes a 1d4 espécies diferentes.

Classe de Armadura: 10.

Ataques Corpo-a-Corpo: ficha de personagem +0 (1d4-1).

Ataques a Distância: Copo de refrigerante (1d3, afeta toda a mesa e jogadores adjacentes, crítico automático contra livros e fichas de RPG).

Jogadores de RPG podem ser encontrados em qualquer clima ou terreno, quase sempre como integrantes de uma curiosa estrutura social conhecida como "grupo de jogo". Essa estrutura tipicamente reúne 1d6+1 espécimes de *Homo ludicus,* liderados e protegidos por um Mestre de Jogo (*Ludicus master*). Há ainda uma pequena chance (5%) que existam 1d2 espécimes de *Homo sapiens* no grupo.

Os grupos, por sua vez juntam-se em categorias conhecidas como "escolas" ou "vertentes", cada uma defendendo um determinado ponto de vista sobre como jogar RPG. É possível encontrar vários grupos nas cercanias de suas fontes de alimento, conhecidas como "lojas especializadas" — ou nos locais conhecidos como "points de RPG", territórios neutros onde grupos de diferentes escolas se reúnem para debater seus pontos de vida. Apesar disso, o Jogador típico passa a maior parte de sua vida social dentro dos limites do seu grupo; para evitar os problemas de isolamento genético que esse comportamento poderia acarretar, a espécie desenvolveu os "encontros de RPG", reuniões periódicas nas quais milhares de Jogadores se confraternizam e durante as quais a territorialidade usual dos grupos de jogo é suspensa.

O *Homo ludicus* é uma larva, um estágio de transição entre os não-RPGistas (*Homo sapiens*) e os Mestres de Jogo (*Ludicus master*). Como ocorre em várias espécies, nem todas as larvas atingem o estágio final do seu ciclo de vida; muitas passam toda a sua existência como Jogadores. Apenas a permanência prolongada em um grupo é capaz de produzir a metamorfose de Jogador para Mestre.

A transição de embrião para larva — ou seja, de não-RPGista para Jogador de RPG — também se dá no âmbito dos grupos, mas é um processo com muitas chances de erro: a atração dos embriões é árdua e custosa. Uma vez atraídos, muitos não-RPGistas desenvolvem uma reação alérgica que impede sua metamorfose e encerra seu convívio com o grupo. Apenas nos casos em que isso não acontece surge um novo espécime de *Homo ludicus*. Mas, como dizem os anões, para se achar uma pepita de ouro é preciso revolver muito cascalho…

Apresentamos a seguir as espécies individuais de Jogador.

Jogador Amigo-da-Onça
(Homo ludicus amicus felix)

Plebeu 1, Médio, Vil e Traiçoeiro, ND ???

Frequência: Incomum.

Organização: Grupo de Jogo.

Período de Atividade: Qualquer.

Inteligência: Média (8-9).

Movimento: 12m (15m em fuga).

Frase Típica: *"Ei, senhor Lorde da Tormenta! Estes sujeito aqui do meu lado é um paladino, e ele disse que não tem medo de você!"*

Este jogador é extremamente perigoso. Ao invés de enfrentar os desafios propostos pela aventura, este ser maligno volta-se contra os outros integrantes do grupo, buscando a desgraça dos seus personagens sempre que pode. Suas táticas são as mais variadas, indo desde a provocação de inimigos poderosos (havendo outros personagens no meio do caminho para pagar o pato, claro) ao roubo de itens mágicos de colegas. Tem os hábitos alimentares de um comedor de carniça: atrai ou induz suas vítimas à desgraça, para então alimentar-se das sobras — itens mágicos ou objetos de valor possuídos pela vítima.

A fórmula para lidar com este tipo de Jogador é preventiva: aprenda a reconhecê-lo e fique longe das mesas de jogo que ele frequenta! O Amigo-da-Onça costuma andar em companhia de Mestres Assassinos (*Ludicus master horribilis maximus*) ou jogadores Overpower (*Homo ludicus potentia ad infinitum*) mas, ao contrário destes, não é um fanfarrão; de fato, aparenta ser bastante simpático, convidando a todos que conhece para jogar com ele. Todo cuidado é pouco…

Jogador Advogado de Regras
(Homo ludicus avocatus regulatio)

Plebeu 1, Médio, Ordeiro e Detalhista, ND 1/4

Frequência: Raro.

Organização: Grupo de Jogo.

Período de Atividade: Qualquer.

Inteligência: Média a Alta (10-12).

Movimento: 6m (devido ao peso dos livros).

Frase Típica: *"Olhe na página 43 do básico de Tormenta20, terceira coluna, onde diz que com 4 braços eu posso lutar com oito armas ao mesmo tempo."*

Para este Jogador, as regras fazem o jogo. Ele supõe que jogar segundo as regras é "jogar bem" e contrariá-las é "jogar mal". Quase sempre conhece as regras do jogo melhor que qualquer outro à mesa (inclusive o Mestre), e pode usar esse conhecimento para tentar dominar a sessão de jogo, transformando-a em uma palestra sobre os aspectos mais recônditos do sistema. Enquanto isso os outros Jogadores conversam sobre futebol, caem no sono, jogam Magic (ou sacam o celular do bolso e partem cada qual para uma jornada solitária pelas redes sociais)…

Este jogador não precisa ser o "vilão" das sessões; desde que não tente tornar seu conhecimento superior o centro das atenções a cada dez minutos, pode ser de grande valia — atuando como uma "referência rápida" de regras para o Mestre e poupando consultas demoradas aos livros.

O advogado de Regras não causa problemas por seus valores (afinal, cada um tem o direito de divertir-se como quer), mas sim por sua atitude: um Advogado inconveniente, por exemplo, interrompe a sessão para explicar ao Mestre que Dardos Místicos não afetam objetos inanimados, recusando-se a ouvir qualquer argumento em contrário; um Advogado de Regras mais educado poderia dizer algo como: *"Mestre, o feitiço do Manual Básico não afeta objetos inanimados", dando assim ao Mestre a opção de voltar atrás ("É mesmo! O feitiço não funcionou, esqueçam o que eu disse")* ou manter sua afirmação (*"Bem, aparentemente estes Dardos Místicos não são aqueles do Manual Básico"*).

Um Advogado de Regras mais sábio ainda chamaria o Mestre de lado após a sessão para explicar-lhe os efeitos do feitiço, manifestando-se durante o jogo apenas em casos de vida ou morte.

O Jogador Advogado de Regras, portanto, não precisa ser evitado; só precisa ser bem orientado.

Jogador Ausente
(Homo ludicus nonpresens)

Plebeu 1, Médio, Como saber?, ND 1/4

Frequência: Nenhuma.

Organização: Individual.

Período de Atividade: Nenhum.

Inteligência: Média (8-10).

Movimento: 12m.

Frase Típica: *"Não vou poder jogar."*

Este Jogador é o conhecidíssimo "furão". Seja por excesso de outros compromissos, baixa prioridade para o RPG ou a famosa dupla desorganização/esquecimento, ele consegue faltar a quase todas as sessões de jogo. O Mestre, de tanto "assumir" o personagem do jogador Ausente, acaba conhecendo mais a seu respeito que o próprio jogador que o criou.

RPG, como muitas coisas boas da vida, exige tempo e dedicação. Ao Jogador Ausente falta um destes elementos ou ambos. Se não houverem muitos Jogadores Ausentes no grupo, fica relativamente simples lidar com eles: transforme os seus personagens em NPCs — se possível daqueles que ficam na cidade e só participam da aventura quando seus jogadores estão presentes. Se houverem *vários* Jogadores Ausentes no grupo, talvez a saída seja alocar *um* personagem para todos eles. Assim, o Ausente que aparecer (se aparecer algum) joga com aquele personagem, e ninguém precisa ficar explicando porque todos os outros quatro personagens resolveram não participar daquela aventura.

Jogador Assassino
(Homo ludicus chaoticus homicidicus)

Plebeu 1, Médio, Beligerante e Suscetível, ND 1/4

Frequência: Incomum.

Organização: Grupo de Jogo.

Período de Atividade: Qualquer.

Inteligência: Baixa (5).

Movimento: 12m (15m na direção do inimigo).

Frase Típica: *"Eu ataco ele."*

Este Jogador vive para o combate. Seus personagens (invariavelmente guerreiros armados até os dentes) costumam atacar qualquer um que lhes responda mal, olhe feio, cobre caro por algum serviço ou algum outro "insulto mortal" do gênero.

Seus personagens não precisam de bainhas para suas espadas, pois estão sempre com elas à mão! Os transtornos que um Jogador desses causa ao grupo são notórios, desde o clássico "matar o velhinho que ia contar a história que leva à aventura" até a não menos famigerada "Sair no braço com toda a guarda da cidade".

A presença de um Jogador Assassino em um grupo com outros tipos de Jogadores é receita certa para a discórdia. Os demais Jogadores não vão gostar quando o Assassino "acabar com a história" — e ele, por sua vez, vai achar que o resto do grupo está sendo excessivamente crítico para com ele.

Ao contrário das aparências, no entanto, o Assassino normalmente não quer estragar a diversão de ninguém (ou então seria um Amigo-da-onça passando-se por Assassino... não, minha sanidade não me permite imaginar isso!). É a incompatibilidade entre seu estilo e o do resto do grupo que causa problemas.

A solução é encaminhar o Assassino para um grupo onde todos (em geral, outros Jogadores Assassinos ou Overpower) aceitem seu estilo . Assim cada um joga da forma que quiser, sem atrapalhar ninguém.

TESOUROS ANCESTRAIS

Jogador Onipresente
(Homo ludicus chaoticus omnium)

Plebeu 1, Médio, Caótico e Hiperativo, ND 1/4

Frequência: Incomum.

Organização: Grupo de Jogo.

Período de Atividade: Todos.

Inteligência: Semi (4).

Movimento: velocidade da luz (ou assim ele acredita)

Frase Típica: *"Estou olhando dentro do baú e no armário e sobre a mesa enquanto vigio a janela e fico de frente para a porta para não ser surpreendido se entrar algum monstro!"*

Certos Jogadores esquecem a existência de determinadas regras ou leis naturais quando se sentam à mesa de jogo. O Jogador Amigo-da-Onça esquece as leis da ética e da moral; o Jogador Assassino esquece as regras do convívio social.

O Jogador Onipresente esquece as leis que rezam sobre o tempo e o espaço. Ele declara as ações do seu personagem em velocidade fantástica, como se o sujeito pudesse estar em vários lugares ou tivesse quinze braços!

Se o mestre diz que há algum tesouro na sala, o Onipresente afirma que viu primeiro e já encheu os bolsos; se o Mestre diz que foi acionada uma armadilha, o Onipresente imediatamente declara que está no extremo oposto da sala. Se o grupo de jogo utiliza miniaturas, ele vai alterar as posições das mesmas conforme seus caprichos, transformando tudo em uma grande bagunça na qual ninguém entende mais nada.

Infelizmente, não há muito que os outros Jogadores possam fazer para coibir a ação perturbadora do Jogador Onipresente; cabe ao Mestre colocá-lo no seu lugar, proibindo-o de executar mais ações por rodada que o possível e definindo claramente onde ele está e o que está fazendo.

O comportamento Onipresente é comum em jogadores iniciantes, que pensam no RPG como uma brincadeira de bandido e mocinho ("Acertei você!", "Não, não acertou"). Quando percebem que existem regras limitando suas ações e começam a obedecê-las, eles passam a participar de um jogo de representação em vez de uma brincadeira de representação.

Jogador Dorminhoco
(Homo ludicus non ludicus)

Plebeu 1, Médio, Neutro e Inconsciente, ND 1/4

Frequência: Raro.

Organização: Grupo de Jogo.

Período de Atividade: Nenhum.

Inteligência: Média (8-10).

Movimento: 12m (0m dormindo).

Frase Típica: *"Zzzzzzzzzz..."*

Este Jogador é uma forma um pouco mais evoluída do Jogador Ausente. Ao contrário deste, o Dorminhoco chega à sessão de jogo no dia e horário combinados — mas, uma vez lá, invariavelmente cai no sono durante a partida.

O efeito final acaba sendo o mesmo, exceto pela presença de um corpo inerte à mesa de jogo.

A solução (exceto pelo famoso "coquetel" de guaraná, café e Coca-Cola) é passar o personagem do Dorminhoco para o "modo NPC" assim que ele cai no sono; o Mestre controla suas ações, o personagem não oferece sugestões nem toma nenhuma iniciativa, e de preferência vai para a retaguarda do grupo (ou volta para a cidade; se o grupo nem saiu ainda, ele fica por lá mesmo).

Infelizmente, muitos grupos só encontram tempo para jogar à noite, o que tem aumentando bastante o índice de Jogadores Dorminhocos por aí.

Jogador Monopolizador do Mestre
(Homo ludicus astro)

Plebeu 1, Médio, Caótico e Egocêntrico, ND 1/4

Frequência: Excessiva.

Organização: Grupo de Jogo.

Período de Atividade: Todos.

Inteligência: Média a Alta (8-12).

Movimento: 12m.

Frase Típica: *"Eu me separo do grupo para investigar todos os aposentos e interrogar todos os criados do palácio."*

Este Jogador está sempre buscando a atenção do Mestre, de preferência sem dividí-la com o resto do grupo. Ele quer sempre ter as ideias mais geniais, descobrir todos os segredos e achar todos os tesouros, como se fosse o único jogador à mesa. Quando esse comportamento não é coibido, a sessão de jogo acaba virando um diálogo entre o Monopolizador e o Mestre, enquanto os outros participantes falam sobre futebol, caem no sono, olham o celular… bem, vocês já viram essa estória.

Ao Monopolizador de Mestre falta a sensibilidade para perceber que os outros Jogadores — muitos dos quais tiveram de abrir mão de outras atividades para comparecer à sessão — também querem e devem participar. Assim como acontece com o Jogador Onipresente, cabe ao Mestre corrigir o comportamento deste Jogador.

Há várias formas saborosas de fazê-lo. Quando o Monopolizador se separa do grupo para "investigar por conta própria" (uma de suas táticas favoritas), o Mestre pode, por exemplo, conduzir a aventura do resto do grupo por uns vinte minutos (uma eternidade para o Monopolizador, que quer estar no centro da ação o tempo todo!) e depois passar um resumo para o Monopolizador, descrevendo o que ele descobriu na sua investigação.

Outra saída é fazer com que todas as coisas "interessantes" aconteçam com o resto do grupo enquanto o Monopolizador está fora. Uma terceira tática, bastante sutil, é sentá-lo à mesa na posição mais distante do Mestre; fica muito mais difícil "roubar" a sua atenção quando tem dois outros Jogadores no meio.

Jogador Overpower

(Homo ludicus potentia ad infinitum)

Plebeu 1, Médio, Empolado e Farofeiro

Frequência: muito, mas MUITO comum mesmo.

Organização: Grupo de Jogo.

Período de Atividade: Qualquer.

Inteligência: Baixa a Média (7-10).

Movimento: 12m (15m na direção de uma espada vorpal disponível).

Frase Típica: *"Mestre, quando é que vai pintar um Desejo! Eu quero aumentar minha Força!"*

Este jogador, já famoso nos meios RPGisticos, é aquele que encara a evolução do personagem como objetivo do jogo. Evolução essa, deixemos bem claro, medida em termos de níveis de experiência, pontos de personagem, equipamento e coisas do gênero. Para o Overpower, um Jogador cujo personagem atingiu o 9° nível é de alguma forma "melhor" que o outro cujo personagem é de 3° nível (não interessa se o Mestre do primeiro jogador é um "pai" com a experiência, e o segundo um Tio Patinhas…).

O Overpower está sempre tentando "medir" o poder do seu personagem contra o poder dos demais no grupo ou fora dele. Ele também não perde uma chance de contar vantagem, descrevendo os incontáveis monstros que já derrotou.

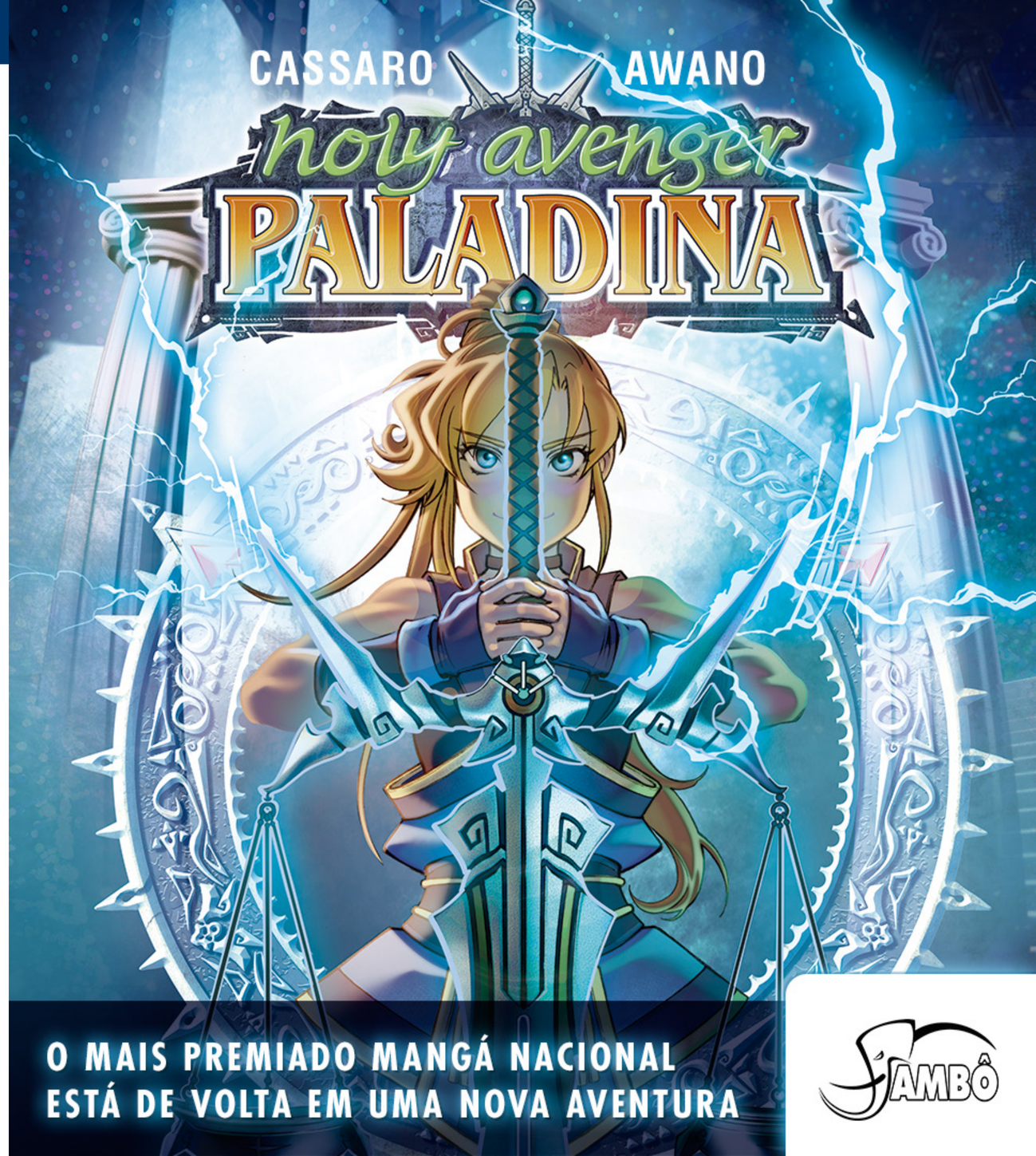
Pode parecer, por essa descrição, que o Overpower é um chato — mas isso não é verdade: suas façanhas podem ser interessantes de ouvir, e o seu espírito de competição pode levá-lo a ter ideias absurdamente boas (ou engraçadas) durante a sessão de jogo.

Além do mais, todos os Jogadores têm um pouco de Overpower. Vamos, confesse: você acharia graça em jogar vinte sessões com o mesmo personagem sem que ele melhorasse em nada?

O Overpower, portanto, assim como o Advogado de Regras, pode ser um bom companheiro de jogo — desde que aprenda a não ser inconveniente.

MARLON TESKE "ARMAGEDDON"

que desenvolveu a habilidade de digitar dormindo, sob o texto original de THEOPRASTUS



AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Affonso Miguel Heinen Neto
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex Myller Duarte Lima
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Feitosa
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Alison Francisco
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
André Braga
André Luis Adriano
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
André Santos
Andre Zanki Cordenonsi
Andrey Benevenuto Costa E Silva
Antoni Quequetto De Andrade Oliveira
Antônio Henrique Botticelli
Ariel Juarez
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur De Andrade Arend
Arthur Endlein Correia
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Santos
Benaduce Guilherme
Benuel Farias
Bernardo Fraga
Bernardo Pires Caron
Breno Muinhos
Brnvsantos
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bernardes
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno C Decnop
Bruno Caricchio Buss
Bruno Da Silva Assis
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Estrazulas
Bruno Grimaldi
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Sakai Costa
Bruno Vieira Marucci
Cael Gonçalves Benincasa Dos Santos
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Castro Vaz Bezerra

Caio Cosme
Caio Coutinho
Caio Cruz
Caio Guimaraes Junqueira
Caio Sabadini
Caique Cavalcanti
Calvin Semião
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Ernando Fern
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlos Roberto Passos Jr.
Cassio Santos Silva
Celso Guedes De Jesus
Cesar Monteiro Junior
Chris Azeredo
Christopher Pavan
Clayton Varela
Cleiton Chaves
Cléo Fernando Martins Machado
Colemar F. Cunha
Cristhian Heck
Cristiane Weber
Cristiano Rocha Cardoso
Dallison Luan Lourenço
Dalton Souza
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Bittencourt
Daniel Carvalho
Daniel Felipe Meireles De Souza
Daniel Freitas
Daniel Guimarães
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Daniel Vargas
Danilo Andrade
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo Henrique
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Alves De Lima
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Davidson Pinheiro
Deivid Santos
Demian Machado
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Dennys Laubé
Diego Adão Fanti Silva
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego De Niro
Diego Kober
Diego Machado Monnerat
Diego Mello
Diego Noura
Diego Reis Barreiro Rodriguez
Diego Silveira Martins Marques
Diego Torralbo
Diogo Peres Dos Santos
Diogo Schmitz Langwinski
Douglas Drumond
Douglas Marques
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Edson Jose Nascimento
Eduardo Amarães
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo De Oliveira Nishi
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Elton Veiga
Emanuel Mineda Carneiro
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Ericki Haras
Estêvão Rendeiro
Eugênio Luiz
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Martins Caetano
Fábio “Corax” Lima
Fabio Bruno
Fabio Caetano De Souza
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fabricio Maciel
Fausto Reis
Felipe Da Silva Guimaraes

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Felipe Dal Molin
Felipe Do Espirito Santo
Felipe Fukumoto
Felipe Horas
Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fellipe Petruz
Fernando Barrocal
Fernando Do Nascimento
Fernando Fenero
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Henrique
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Junior
Fernando Lins Fagundes
Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos
Fernando Mauricio Carneiro Filho
Fernando Picolotto
Fernando Ribeiro
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe Dos Santos Da Silva
Filipe Itagiba
Filipe Muller Lohn
Filipe Rodrigues
Filipe Wilbert
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Francisco Marques Da Silva Junior
Frank Silva
Frederico Castro Pena Thum
Frederico Detofano
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Da Silva Pessine
Gabriel Fenili
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Giani Reis
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Lopes
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Rodrigues
Gabriel Zuanetti
Geraldo Abílio
Gervasio Da Silva Filho
Gilmar Alves De Oliveira
Gio Mota
Giuliano Bortolassi
Gláucio José Magalhães
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme João Souza
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Matheus Rafael Parcerão
Guilherme Ponês
Guilherme Tamamoto
Gustavo Asevedo Vieira
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Moscardo Domingues
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Oliveira
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Helder Poubel
Helio Neto
Henrique Cesar Vaz
Henrique Da Costa Gallo Neto
Henrique Rangel

Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Homero Olivetto
Hugo “Sr. X” Rosa
Hugo Jacauna
Hugo Rebonato
Hugo Ribeiro Da Silva
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Iago Botta
Igor Castelo
Igor Matheus
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Italo Machado Piva
Ives Bernardelli De Mattos
Izaack Allan
Jaan Sindeaux
Jaiso Guilherme
Jean Blaskoski
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jeferson Da Rosa
Jhonatam Fernandes Golim
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
Joao Carlos Freitas Lucena
João Cesar Andrade
João Gustavo Borges E Silva Vita
João Matheus Catin
João Moschen Rickes
João Paulo De Oliveira Andrade
João Tessuto
João Trindade
João Vitor Borges Guedes
Jonatan Guesser
Jônatas Filipe Vieira
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Gomez
Jorge Janaite Neto
Jorge Theodoro Eduardo Brock
Jose Barbosa Santiago Junior
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
José Luiz Da Silva Rangel Júnior
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Romildo Vicentini Junior
Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
José Victor Pissurno
Josevan Silva
Juliano Carlos De Oliveira
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Julio Vedovatto
Kadu Araujo
Kaede Kisaragi
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe
Kelvin Pirolla
Kelvin Vieira
Kleber Correia Francisco
Larissa Guilger
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Figueiredo
Leandro Moreira
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Caldas Costa Andrade
Leonardo De Avellar Frederico
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Finelli Tavares
Leonardo Gasparotto
Leonardo Marengoni
Leonardo Martins
Leonardo Menezes De Carvalho
Leonardo Neves
Leonardo Santos Alves
Leoš Brasil
Lincoln Ruteski Dos Santos
Luan Gustavo Maia Dias
Luan Silva
Luan Vilar
Lucas Amoêdo
Lucas Bertocchi
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Gomes
Lucas Olímpio
Luciana Nietupski
Luciano Portella Rodovalho
Lucile Da Rosa Pereira
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Koppe
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Henrique Bernagozzi
Luiz Henrique Oliveira
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Marcel Pinheiro
Marcel Versiani
Marcello Corsi Janota De Carvalho
Marcello Guerreiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Eugenio Amaral De Faria
Marcelo Façanha
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Juliano Santos Silva
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcos Farias
Marcos Nasinbene
Marcos Santos
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Araujo Matildes
Marcus Lins
Marcus Vinicius De Alvarenga
Maria Cristina Arantes Ribeiro
Maria Luciana Lima
Mario Felipe Rinaldi
Mário Ferrari Neto
Mark Michael Ederer
Marlon Ricardo
Mateus
Mateus Guida
Matheus Araújo Prado
Matheus Esteves Vargas Liguori
Matheus Farencena Righi
Matheus Hobit
Matheus Panda
Matheus Parker
Matheus Rocha Vasconcellos
Matheus Rosa Vieira Exnalto
Mauricio Bomfim
Maurício Da Fonte Filho
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mayck Szezech
Mayra Farias Silva
Michel Souza Vadiletti
Mike Ewerton Alves Jorge
Murilo Vieira Guidoni
Narciso Dos Santos Filho
Natália Inês Martins Ferreira
Nathan Motta Arocha
Nicolas Gonçalves Da Silva Schmid
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Orlando Luiz
Otávio Andrade
Otávio César Marchetti
Othon Gilson
Otoniel Mateus
Pablo Diego Batista Da Silva
Pablo Kamien
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Cunha
Paulo Emilio
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Junior
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael Almeida Reis
Rafael Artur
Rafael Augusto Da Rocha Rosa
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Formaglio
Rafael Freitas De Souza
Rafael Lichy
Rafael Lolla
Rafael Louriçal
Rafael Nicoletti
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Ramalho
Rafael Reis
Rafael Sangoi
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Raffael Lima
Ramiro Alba Alba Filho
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raphael Lima
Raphael Martins Bohrer Zullo
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Cordeiro Costa
Renan Nicastri Ivo
Renan Rodrigues
Renato Junior
Renato Motta
Rhafael Baes
Ricardo Branco
Ricardo Dos Santos Domingues
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza
Rodrigo Santos
Rogério Fabiano Dos Passos
Romário Oliveira De Vasconcelos
Rômulo Chindelar
Ronald Guerra
Ronaldo Hasselman Nascimento
Samuel Cardoso Santiago Junior
Samuel Marcelino
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sandro Marcelo Goncalves
Sasukerdg Mendes
Saulo Medeiros Aride
Sávio Souza
Seuraul
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Simone Rolim De Moura
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Sulleman Silva Martiniano
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Tales Zuliani
Tarcisio Oliveira Correa
Tayrone Duque Esteves
Thales Campelo
Theógenes Rocha
Thiago Almeida
Thiago Augusto Zanellato Dos Santos
Thiago Costa
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Granja

Thiago Machado Bezerra
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Russo Nantes
Thiago Tavares Corrêa
Thomaz Jedson Lima
Thomaz Rodrigues Botelho
Tiago Alexandrino
Tiago Cubas
Tiago Deliberali Santos
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Túlio Goes
Uelerson Canto
Ugo Cabral Santos
Ulysses Basso
Vanilo Alexandre
Vicente Fonseca
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Florêncio
Victor Gualtiero
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Victória Ferreira Gonçalves
Vinícius Carvalho
Vinícius Cesar
Vinicius De Araujo Di Giacomo
Vinícius Domingues Nunes
Vinicius Feltz De Faria
Vinícius G. O. Miiller
Vinicius Gomes Alfama
Vinícius Sousa Fazio
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Carvalho
Vitor Coutinho Fernandes
Vitor Faccio
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Wesley Francisco Da Silva
Wesley S. Regis
Weslley Schneider
Willian Ramos
Willian Viana Neves
Ygor Vieira
Yuri Nóbrega

Conselheiros

AcCiraum
Ademir Benedito
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Gouveia
Afonso Cassa Reis
Agamenon Nogueira Lapa
Alan Santana
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alex Rodrigo R. Oliveira
Alexandre Andrade
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Padilha
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro Barros
Alexsandro Teixeira Cuenca
Amanda Velloso
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Desangiacomo De Souza
Anderson Rosa
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
André Luís Vieira
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andre Russo Moreira
Anesio Vargas Junior
Antônio Bruno Andrade Medeiros
Antonio Mombrini
Arthur Anthunes
Augusto Amaral
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto Netto Felix
Bárbara Lima Aranha Araujo
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bolches
Brayan Kurahara
Breno Costa Fernandes
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Leão Pereira
Bruno Moura
Bruno Soares Pinto Costa
Bruno Victor De Mesquita Ferreira
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Caio César Viel
Caio Felipe Giasson
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos G C Da Cruz
Carlos Juliano Simões-Ferreira
Carlos Torino Grillo
Cassio Segantin
Cauê Moura
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Celso Junior
Cesar Hitos Araujo
Cezar Letiere Martins
Chrysthowam A. Santos
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Clayton Dos Santos Kirchleitner
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dan Cruz
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Ximenes
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Darlan Fabricio Silva Santos
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Torrini
Débora De Oliveira Borges
Deivide Argolo Brito
Denilson Serafim
Denis Oliveira
Deyvison Alves De Oliveira
Diego Bernardo Chumah
Diego Butura
Diego Moreira
Diego Oliveira Lopes
Diego Rubin
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Benedito
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Camillo-Reis
Douglas Faquin Bueno
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Vieira Dias
Éder “Dzr13” Fialho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Iuri Constantino Aguiar
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Eldio Santos Junior
Elimar Andrade Moraes
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Emir Beltrao Da Silva Neto
Endi Ganem
Enéias Tavares
Erik Duane Fonseca Hewitt
Estevão Costa
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Benchimol Correa
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabricio Silva De Amorim
Fabrícius Viana Maia
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Becchelli
Felipe Intasqui
Felipe Leandro Andrade
Felipe Noronha
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Fernando Abdala Tavares
Fernando Corrêa
Fernando Modesto Dutra
Fernando Zocal
Filipe Clack
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flavio Hiasa
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana De Azeredo
Franklyn Fagundes Varzon
Frankyston Lins Nogueira
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Luis Gonçalves Rosa
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Marques Dalla Costa
Gabriel Moreira
Gabriel Muniz Bello
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Picinin Egea Benitez
Gabriel Soares Machado
Gabriel Souza
Gabriel Zigue
Gilberto M. F. Jhunior
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giordano Zeva
Giuliano Machado Abbagliato
Glauco Madeira De Toledo
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Amesfort
Guilherme Augusto Angelo Gomes
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme Nascimento
Guilherme Peruçolo
Guilherme Puppim
Guilherme Rodrigues Da Silva Pinto
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Henrique Manarin
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martinez
Gustavo Reis
Haniel Ferreira
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Santos
Herbert Aragão
Hugo Genuino
Humberto Gs Junior
Humberto Reis
Hyago Pereira
Iago Pandelo De Sa
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Ilidio Junhior
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Ivan Ivanoff De Oliveira
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jeferson Dantas

Jefferson Anderson Ferreira
Jessy Michaelis
Jhonas Diego
João Lira
João Marcos Vasconcelos
João Moisés Bertolini Rosa
Joao Pereira
João Victor
João Zonzini
Jonatas Monteiro Fernandes
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Martinelli Neto
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
José Rodrigues De Oliveira Neto
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Camargo
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kauê Martins
Kayser Martins Feitosa
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Kyan Derick
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Lenon Cristhians
Leo Aguiar
Leonardo Costa
Leonardo Fiamoncini De Souza
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Loham Thais Beatriz
Lucas Avelar
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Humberto
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Acioli
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Felippe Padilha Lopes
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Filipi Raulino
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Ramiro
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Werner
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Menezes
Marco Túlio Oliveira
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcos Vinícius Moraes Dos Santos
Marcus Andrade
Marcus Rocher
Marina Ferreira De Oliveira
Mario Afonso Lima
Mario Costa
Mario Henrique Alves Moura Neto
Mario Hissashi Kajiya
Marth Júnior
Mateus Trigo
Matheus C. Medvedeff
Matheus De Araujo Farina
Matheus Henrique
Matheus Levy Costa Viana De Araújo
Matheus Pivatto
Matheus Pontes
Matheus Rodrigues
Maurício De Moura Almada
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Mia Alexandra
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Moacyr Prado
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicolas Pinto Linne
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Otávio Augusto
Otavio Roth
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patrick Zanon Guzzo
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Reis
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Cruz
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Machado
Pedro Martins
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Pedro Xavier Leandro
Péricles Da Cunha Lopes
Pierry Louys
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Galdino Marinho
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Marques Rocha
Rafael Monte
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Schmitt Wilhelms
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Ramon Mineiro
Raoni Godinho
Raoni Mathias
Raphael Alves Moure
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphkiel
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renan Silveira Bezerra De Menezes
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Da Cunha Silva
Renato Da Silva
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Luís Kruchinski
Ricardo Okabe
Roberto Freires Batista
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rocelito Estrazulas
Rodolfo Xavier
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Fantucci
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Freitas
Rodrigo Keiji
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Roque Valente
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belem Cruz
Sarah Helena Bedeschi De Camargo
Sascha Borges Lucas
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Seiji Sato
Sergio Castro
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sergio Henrique Florido De Souza
Sérgio Meyer Vassão
Sérgio Pinheiro
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Freitas
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Morani
Thiago Ozório
Thiago Rafael Becker
Thiago Rosa
Thiago Souza
Tiago Alves Araujo
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago Figueiredo
Tiago Lima
Tiago Ribeiro
Tiago Santos
Tiago Soares
Tomaz Neto
Ubiratan Augusto Lima
Ugo Portela Pereira
Valter Ries
Vevé Leon
Victor Castro De Sa
Victor Hermano
Victor Hugo De Paiva
Victor Otani
Victor Rodrigues
Victor T Melo
Victor Tamura
Victor Venancio Alves
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Soares Lima
Vinícius Weizenmann
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wil Gouvea
Yan Adriano Dos Santos
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado

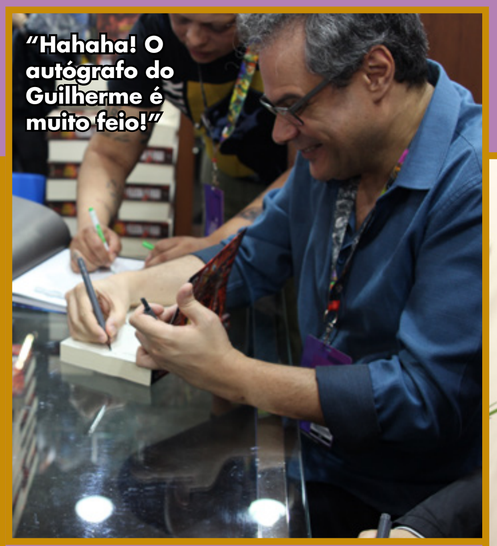
ESPECIAL CCXP

Mais um ano, mais uma CCXP, agora consolidada como a maior feira nerd do mundo! Foram muitas emoções, muita correria, muita gente legal e muitas fotos!

Escolhemos algumas para tentar mostrar a quem não pode ir, um pouquinho dessa festa que incluiu até painel em auditório nobre!

A gente aproveita para agradecer todo o apoio recebido nesse ano de 2019! Até 2020!

Karen Soarele, escondendo os acontecimentos bombásticos de seu livro por trás desse sorrisão!

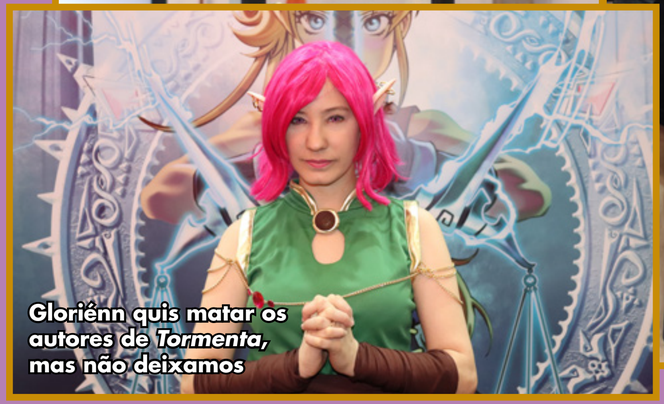


"Hahaha! O autógrafo do Guilherme é muito feio!"

Samuel Marcelino e a última ilustração da Guilda do Macaco!

O estandarte da Jambô já é famoso na CCXP!

Essa camiseta de *Holy Avenger* já pode ser chamada de clássica ou vintage!



Gloriénn quis matar os autores de *Tormenta*, mas não deixamos

Fãs nos telões, fãs lotando os lugares. Foi assim o painel do Quinteto sobre os 20 anos de *Tormenta* no auditório Ultra!

ESPECIAL CCXP

Muita fofura depois do painel!

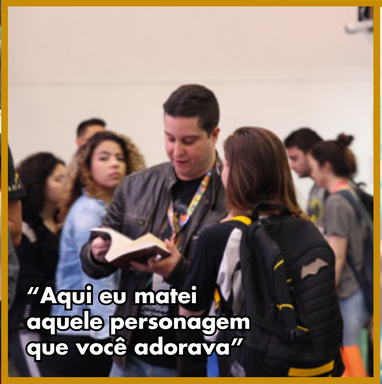
Que equipe bonit-- trabalhadeira!

O pessoal da Bast, e o Gui fingindo ser fofo!

Steampunk + super-heróis, por que não?

Lisandra e Arsenal querem um lugar em *Holy Avenger: Paladina*!

Essa fila era pra autógrafos, não pro refri!


"Aqui eu matei aquele personagem que você adorava"

"Ano que vem tem cosplay novo"